免责声明

邪の恶 Aogu 合4斗 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：掌机王SP VOL.152

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月30日

页数：196页

要善于观察身边的事物。



掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.152
PlayStation Meeting 2011 报道&评论
光盘收录
专题企划
天赐神兵 人剑合一
《MHP3》游戏系统漫谈
四大攻略研究
战场的女武神3
维纳斯与布雷斯
逆转检察官2
超时空要塞 三角开拓者

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2011年3月15日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第154辑上公布，敬请关注。

一等奖



M3DSR烧录卡 6名

二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名

北通动力堡垒（迷你版） 2名

北通动力堡垒 1名

三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名



北通中国风PSP晶透水晶盒 1名



北通中国风保护胶套 1名



北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名



北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名



北通PSP色差线 1名

《掌机王SP》第150辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



宁乡县	黄子豪
北京市	江林珈
桂林市	李虎刚
厦门市	吴思羿
深圳市	向楚贤
上海市	张晨

三等奖 6名 掌机周边



沈阳市	常忠华
绍兴市	陈炯霆
常熟市	金一帆
郑州市	尹碧钧
徐州市	张庆庆
南宁市	赵小帅

二等奖 5名 北通动力堡垒



哈尔滨市	李双菡
贵阳市	徐荣涛
南京市	徐子豪
双流市	于忠豪
郑州市	赵航



《掌机王SP》第150辑DVD问答—中奖名单

答案：B

3名

苏州市	陈丰汇
福州市	肖航
天津市	杨子轩



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注











卷首语

过完了悠闲的春节长假，《掌机王SP》如约与各位见面了，作为新年来的第一辑，希望能给大家一些新感觉，本辑在版式方面有了一些变化，希望大家喜欢。春节期间积攒了近一个月的掌机游戏，要做攻略的游戏实在是太多了，可惜限于篇幅原因，有好几个都砍下了，不过大家不要担心，《PSP专辑》马上就来了，该有的攻略一个都不会漏。

新的一年，在这里要祝大家……（此处省略一万字。）

LIKY

CONTENTS





封面用图：超时空要塞F
封面设计：紫血猗

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年2月第一版
印　　次：2011年2月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年2月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-603-8

口袋光环 VOL.152

卷首特报

PlayStation Meeting 2011发布会综合报道 —— 004
特稿——三线快攻，雷霆万钧：新索尼NGP、出击！ —— 010

黄金眼

黄金眼 —— 021
黄金眼REVIEW——英雄传说 零之轨迹 —— 024

掌机情报站

掌机情报站 —— 026
Lancer专栏 —— 030
Darkbaby专栏 —— 031
游人望远镜 —— 032
掌机销量榜 —— 034

前线狙击

死或生 次元 —— 035
SD高达G世纪 世界 —— 038

新作拼盘

高达 3D战争 —— 044
名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲 —— 045
J联盟 创造球会7 欧洲加强版 —— 045
猛虎！高校暴力教师 —— 046
武装神姬 战斗大师 Mk.2 —— 046
吃豆人与大蜜蜂 次元 —— 047
秋叶原之旅 —— 047

特快专递

我爱僵尸 —— 048

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏一品轩
游戏一品轩 050

专题企划
天赐神兵，人剑合一
——《怪物猎人》游戏系统漫谈 054

攻略透解
逆转检察官2 062
战场的女武神3 100
维纳斯与布雷斯
魔女、女神与灭世预言 116

研究中心
超时空要塞 三角开拓者 138

掌机王自由谈
激动篇章再临——杂谈
《第2次超级机器人大战Z 破界篇》公布 149
玩家点评 153

玩转NDS
NDS软件学院 154
烧录卡新闻站 156

玩转PSP
PSP软件学院 157

市场动态
掌机市场扫描 160
硬件短消息 162

专区地带
游戏万花筒 164
如果爱，请深爱 168
战车浪漫 170
吐槽记事簿 172
经典主题乐园 174

掌门人
掌门人 176
FAQ电台 182
小编寄语 184
交流空间 186

其他
火热秘技 188
掌机游戏综合发售表 190
口袋光环 精彩内容导视 192

游戏索引

NDS	
怪兽敢死队 强化版	52
鬼马小精灵 大闹学校	51
谜题探险	51
名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲	45
逆转检察官2	62、光盘
我爱僵尸	48、光盘
小小宠物店3 粉红队	53
PSP	
J联盟 创造球会7 欧洲加强版	45
SD高达G世纪 世界	38、光盘
白骑士物语 携带版 教义战争	光盘
超时空要塞 三角开拓者	138、光盘
第2次超级机器人大战Z 破界篇	光盘
黑岩射手 游戏版	光盘
角子机胜负师P 马赫GoGoGo3	52
猛虎！高校暴力教师	46
魔法禁书目录	51
秋叶原之旅	47
世界传说 光明神话3	光盘
维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言	116、光盘
武装神姬 战斗大师 Mk.2	46
小凉宫春日的麻将	光盘
星座彼氏 携带版	52
喧哗番长5 男子汉法则	50
异世纪传说 携带版	光盘
战场的女武神3	100、光盘
3DS	
超级街头霸王Ⅳ 3D	光盘
吃豆人与大蜜蜂 次元	47
高达 3D战争	44
乐高星球大战3 克隆人战争	光盘
山脊赛车3D	光盘
死或生 次元	35
王国之心3D 梦中坠落	光盘

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

PlayStation Meeting 2011发布会综合报道



“PSP2”——一个经历了无数次预言、并很快让预言云消烟散的名字，尽管目前PSP在日本尚且红红火火，但自从在北美这个全球最大市场一蹶不振开始，关于PSP后续主机，也就是“PSP2”的传言就从来没有停止过。各大媒体从前两年开始就不断宣称“获得可靠消息”、“获得可靠图片”，真正的PSP2却一直蜷缩在幕后不肯露面，久而久之，这类消息也变得像“狼来了”一样毫无可信度。2011年1月，索尼宣布将于1月27日召开中断5年之久的“PlayStation Meeting”，各界人士纷纷再度宣称PSP2终将公布，并放出部分硬件规格参数以示消息的权威性。但鉴于索尼去年在E3上拙劣的表现以及PSP2相关传闻的数度捕风捉影，许多人对此消息依然保持观望态度。好在这次的验证周期没那么长，1月27日很快就到来了。索尼没有让广大玩家失望，新公布的PSP后续机代号为“Next Generation Portable”（次世代掌机，简称“NGP”），发售日暂定为2011年年末。这次NGP的表现无疑是令人满意的，它的各项功能都可以看出索尼对PSP失败教训的汲取和改进，跟随这次的报道和后文的特稿，让我们对NGP来一番实际了解吧。

文 胧月 美编 Juxi

索尼次世代掌机的外观与硬件配置

“NGP”这3个字母目前尚不是这款机器的正式名称，作为PSP的后续机种，它在定位上却与PSP差别较大，这在后文的特稿中会予以详细说明。乍一看，NGP并不像3DS那样拥有明显的噱头，走的似乎还是机能路线。且不管这种看法是否正确，我们先来看看NGP的硬机能吧。根据官方公布的情报，NGP在画面素质上接近PS3，考虑到索尼的宣传或许存在水分，我们就暂将其视为“PS2.5”的画面素质好了。不过由于NGP的屏幕较小，即使分辨率不够高，但直观看起来要想达到PS3的效果也并非不可能的事。我们可以用PSP和PS2的对比为例，尽管PSP画面外接到大屏幕电视上会看到明显的锯齿，但就实际游戏画面来看并不比PS2逊色多少，而色彩鲜艳的PSP上反而会诞生出一些令人产生“画面已经比PS2好”的错觉的游戏，比较典型的例子就是《灵魂能力 破碎的宿命》和《怪物猎人 携带版 3rd》。与索尼以往的硬件产品不同，NGP不再使用索尼独自研发的核心技术，而是使用了当前智能手机领域更为普遍的ARM Cortex和PowerVR SGX，在技术架构方面与iPhone 4非常接近。由于其使用的是最新一代技术，因此在性能上必定会优于iPhone 4，鉴于iPhone 4上已经有《无尽之剑》这样的高画质作品诞生，只要厂商不偷懒，NGP游戏的画面依然会是主流便携产品中最好的。



▲OLED屏幕也对应触摸操作。


▲背面的中央区域是触摸板，面积比起正面略小。

●CPU：四核处理器ARM Cortex-A9 core

NGP的CPU采用了ARM公司研发的Cortex-A9，此前ARM已经推出过两款双核版Cortex-A9处理器，分别是功耗优化型和性能优化型。前者时钟频率为800MJHz，实现4000DMIPS的运算能力与0.5w的功耗；后者时钟频率能够达到2GHz，运算能力达到1万DMIPS，功耗为1.9W。NGP的四核版处理器性能要比二者强上很多，运算能力可达8000～2万DMIPS。以使用了同一公司生产的Cortex-A8处理器的iPad为参照，Cortex-A8的频率为1GHz，运算能力为2000DMIPS，也就是说不考虑其他因素，NGP在CPU上的纯粹性能至少是iPad的4倍以上。



■对比度高的屏幕让播放的影像有着极高魅力。

●GPU：SGX543MP4+

包办了iPhone、iTouch GPU的Imagination Technologies公司这次将为NGP提供SGX543MP4+型GPU。该系列的GPU拥有1～16个核不等，NGP采用的这款为四核。根据官方资料，普通的SGX543MP4其多边形运算能力可以达到每秒1.33亿，像素填充率超过4G像素/秒。后缀多了一个“+”号，其多边形运算能力更在该数值之上。这里我们可以拿PS3出来对比一下，PS3的GPU其像素填充率为4.4G像素/秒，单从这个标准来看，NGP确实与PS3旗鼓相当。

●电池续航能力：4～6小时

鉴于前面提到的高性能CPU和GPU的投入，NGP的续航能力也成为大众所关注的焦点。早在PSP面世时，其续航时间就一度为竞争对手和玩家所诟病，试想当一台掌机的充电时间甚至要超越其游戏时间时，那会多么地扫兴。虽然目前官方还没公布NGP的具体续航时间，但SCE全球工作室总裁吉田修平表示，NGP使用了强大的低功耗技术，而且因为其机身较大，可以容纳体积更大的电池，因此电池续航时间应该可以达到4～6小时。尽管比起PSP没有明显改善，但如果真的能达到该时间，对比其自身的高性能，还是能够让人满意的。

●屏幕：5英寸OLED屏

OLED为“有机发光二极管屏幕”，它与普通掌机所使用的LCD屏相比，颜色更精准、对比度更高、可视角度更大，同时耗电量也较少。该屏幕的分辨率达到PSP的4倍，为960×544。

●类比摇杆

这次NGP在输入硬件上有两大显眼之处，即两个触摸屏和两个类比摇杆。这次的类比摇杆与PSP所使用的滑杆不同，摇杆的顶部并非贴合机身，而是能看到一段明显的杆身。索尼称之为“微型类比摇杆”，目的是做到与家用机完全一致的操作感觉。两个摇杆的外侧是出声口。

●摄像头和麦克风

NGP拥有两个摄像头，正反各一，比3DS要少一个。正面摄像头的位置并非位于机体的中线，而是在△键的左上方。摄像头的具体规格目前尚未公布。机身中内置麦克风，配合摄像头可用于摄影或摄像。

●背部触控板

这也是在NGP正式公布前就传闻出的硬件之一。正面触摸屏对于当今的掌上产品而言已经不算新鲜，但NGP除了能够利用正面触摸屏操作外，背面的触控板也能在玩家不遮挡屏幕的情况下便捷地操作。NGP背面密密麻麻的“△○□×”区域即为该触控板，主要通过玩家的食指和中指进行操作。

●机身上缘

对NGP俯瞰下去，机身上缘靠近L键的位置是这次的电源键，靠近R键的位置是两个音量调节键。这次的L、R键相比PSP显得更为圆滑，呈圆弧形。



●机身下缘

中间是很明显的USB插口，可用于充电。



●按键

撇开电源和音量键，其余主要按键均分布在NGP的正面面板上。除了一目了然的十字键和四个功能键外，两个类比摇杆最为显眼。左摇杆下是PS键，右摇杆下是SELECT和START键。

●网络接入：对应Wi-Fi/3G

强调社交功能的NGP当然不会缺少网络接入功能。NGP将推出两种型号，一个是Wi-Fi版，一个是3G+Wi-Fi版，初期可能只提供前者，后者预计将会与3G网络运营商合作，以3G服务捆绑的方式推出。

●游戏媒体：NGP专用卡带

NGP放弃了UMD媒体，改用专用卡带。该卡带与我们常见的记忆棒外形近似，虽然目前尚未公布容量大小，但根据游戏的不同，卡带的容量也有进一步扩充的可能性。

好了，上面说了这么多，玩家对NGP的大小规格或许还未形成具体认识。由于前文提到的5英寸大屏幕，因此NGP也理所当然地比PSP要大，但大小相差并不算悬殊，这归功于NGP面板上优秀的按键布局。在PSP的三种主要型号（1000、2000、3000）里，NGP外形与初始的1000最为接近。大归大，它却不至于重到板砖的程度，甚至算得上比较轻盈，实际体验过NGP的人称其手感极为出色。而机器自带的双类比摇杆、传统按键、正面触摸屏、背面触控板、内置六轴动作感应系统&电子罗盘、摄像头、麦克风等多元输入设备，为游戏性的创新提供了无限可能。NGP将完全兼容PSP游戏，但由于NGP没有UMD光驱，因此所有PSP游戏只能通过网络下载。

NGP技术规格

CPU：ARM Cortex-A9内核（四核）
GPU：SGX543MP4+（四核）
机身尺寸：182mm×18.6mm×83.5mm
屏幕：约5英寸的宽触摸屏，解析度为960×544，OLED屏幕，发色数为1600万，支持多点触摸
背部触控板：支持多点触摸
摄像头：正面一个，背部一个
声音：内置立体声扬声器，内置麦克风
感应器：采用六轴动作感应系统（三轴陀螺仪，三轴加速计），三轴电子罗盘
位置：内置GPS、支持Wi-Fi定位服务
按键：PS键、电源键、方向键、功能键（△○□×）、L/R键、左/右类比摇杆、START键、SELECT键、音量键
无线通信：支持3G、WIFI（IEEE 802.11b/g/n）、蓝牙2.1+EDR

售价

目前官方虽然尚未公布售价，但众多高配置的硬件已经在暗示玩家该掌机似乎并不便宜。SCE欧洲分公司总裁Andrew House表示NGP将会以合理的价格上市，他同时确认，索尼不会以低于成本价销售NGP，这将会是一款在软硬件上同时实现盈利的主机。正因为如此，分析师也预测NGP的售价会在300～350美元之间，同比3DS高出50～100美元。不过鉴于PSP曾以19800日元的相对低价发售，而3DS又被人抱怨定价过高，所以不排除SCE壮士断腕的可能性。吉田修平表示，为控制NGP的成本，研发人员已经去掉了部分用途不大的机能，然后才制成成品机展出，网络风传的“NGP或将削减机能”的说法现阶段只能看做是对吉田修平话语的误解。



■正面平滑，背面的所有角都做成了圆弧。
■除黑色外，白色也在出展行列中。
■左下角是NGP使用的游戏载体，外形近似于记忆棒。



▲LiveArea UI的界面。

网络服务

纯粹只能玩单机游戏的硬件已经越来越不被潮流容纳，NGP挑在1月27日发布，显然索尼是认真分析过3DS后并结合了自身特长才能有如此自信。3DS是非常强调网络应用的掌机，NGP同样在这方面有其独到之处。NGP使用了与PS3统一的PSN网络服务，对应相同的PSN账号，不过也存在一些针对NGP的特殊功能。

NGP的界面不再是PSP和PS3所使用的XMB界面，而是采用当下流行的触控图标式界面。该界面的官方名称是“LiveArea UI”，目前公布的界

面图标中，除了常见的网络、游戏等功能外，还有一个很特别的“Near”图标。利用NGP内置的GPS功能，Near会随时对玩家进行定位，然后绘制出一张玩家的行动路线轨迹图。如果连上网络，玩家还可以看到周围的人们最近正在玩的游戏，这与任天堂大力宣传的3DS邂逅通信系统有点相似。而且Near系统是与PS Store直接联动的，如果你发现周围的人都在玩《大众高尔夫》，那么你可以直接点击该图标，系统就会跳转到PS Store，你可以立刻购买并下载，该功能不需要玩家主动开口，就能对游戏起到“口耳相传”的类似作用。如果玩家的机器里已经有了这款游戏，就能立刻加入到与周围玩家的在线高尔夫大赛中。

PlayStation Suite

在PlayStation Meeting 2011期间，索尼还公布了一项对未来发展影响重大的计划——“PlayStation Suite”！这是一个面向所有Android手机的网络服务，相当于索尼授权给各Android手机制造商的一个官方PS模拟器，索尼会对相关软硬件环境进行审核并提供技术支持，确保其可以良好运行PS游戏并有出色的操作性后，就会提供“PlayStation Certified”（PS认证）标识。SCE社长平井一夫表示，PlayStation Suite首先将会支持Android手机，接着会对应使用了该系统的平板电脑，之后还会支持索尼的互联网电视。理论上说所有Android手机都可以运行PlayStation Suite，但是因为各厂商的手机性能规格不同，在运行速度方面不能保证所有机型都可完美支持。该服务让PS家族的游戏首次能够在开放的系统上运行，NGP也能获得相应的利益——那便是能够运行所有在PlayStation Suite上发布的Android系统游戏，这样一来，就避免了NGP纯核心向主机的市场定位，让更多喜欢轻松小游戏的玩家也能在NGP上找到自己的天地。

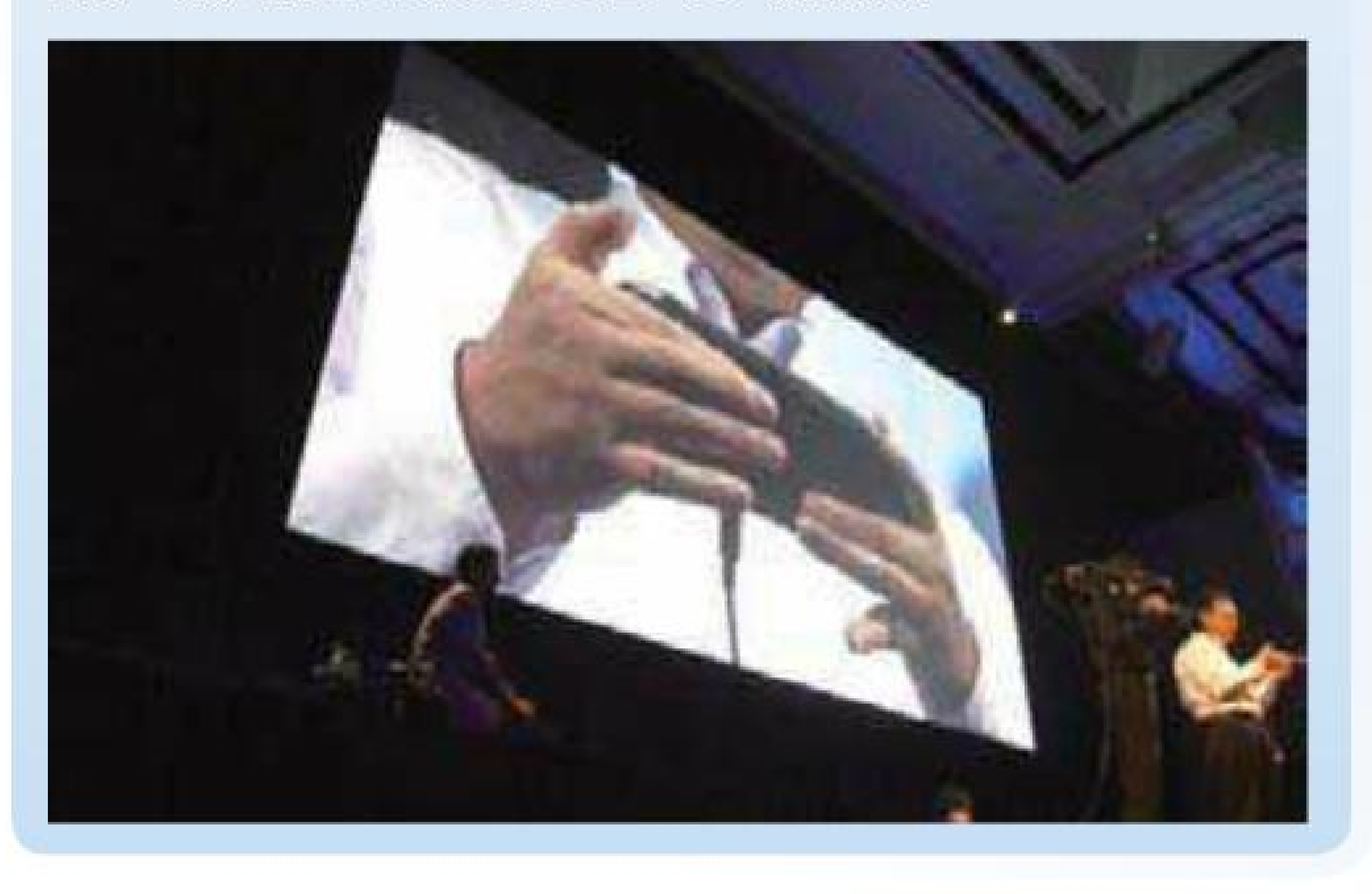
游戏阵容

第一方

SCE在PSP上开发的第一方游戏大多叫好不叫座，由于这次NGP的机能接近PS3，且移植便利，因此众多在PS3上开花的第一方大作也将降临这款掌机，目前共有13款第一方作品预计登陆NGP，其中不乏《未知海域》、《抵抗》等名作。

未知海域NGP版

吉田修平在发布会上进行了《未知海域》的操作演示，全面应用了类比摇杆、触摸屏、背部触控板等功能。左摇杆控制角色移动，右摇杆控制视角。在屏幕上直接点击德雷克的前方位置，他就会作出攀爬、跳跃等动作，还可以利用背部触控进行一些细微动作的操控，例如两个手指上下摩擦，德雷克就会根据摩擦的速度与节奏一步一步沿着绳子往上爬。OLED屏的广视角和鲜艳的发色令人惊讶。



大众高尔夫NEXT

作为SCEJ旗舰游戏系列的《大众高尔夫》将会在NGP上推出全面利用其操作功能的新作。本作活用了摄像头、动作感应等功能，例如点击屏幕上的球员，他/她就会对玩家做出各种动作，玩家可以将画面变出主视点，这时NGP就像一部相机，可以任意移动机身，观察整个球场的各个地方，看到球员附近的物体，还可以点击屏幕，使球员做出对应的动作。实际击球方法仍与系列的历代作品一样。



Little Deviants

负责本作的是曾为PSP开发了《机车风暴 极地边缘》的Bigbig工作室。游戏主要使用触摸屏和背部触控板操作，通过背部触控板改变地形，利用重力让敌人朝相应的方向滚动。触摸屏可以移动视点，结合前后触控操作，还可以将敌人投掷出去，甚至还可以将敌人“捏住”，将敌人当橡皮筋一样拉伸，然后像弹弓一样弹射出去。



第三方

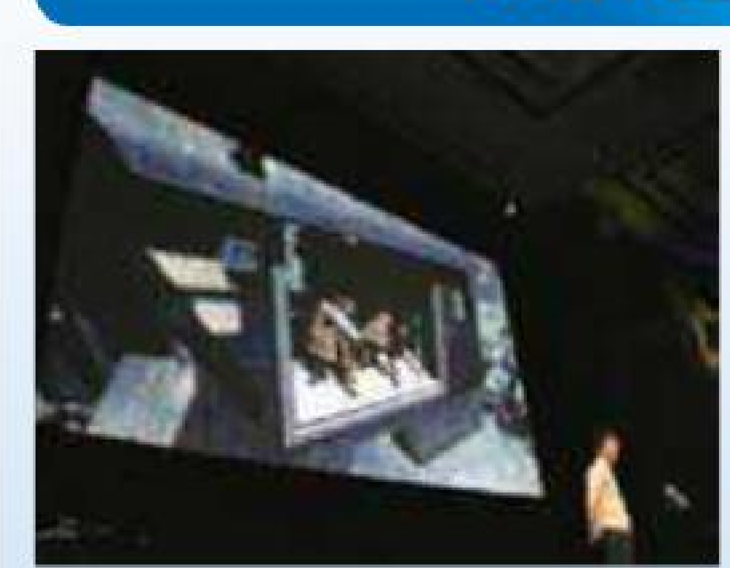
目前确定加盟NGP的日本第三方游戏发行商共48家，Square Enix、Capcom、Konami、NBGI、SEGA、Level-5、Koei Tecmo Games等第三方大厂都确定支持NGP。不过这些厂商虽宣布加盟，但尚未正式公布具体新作。其中的Capcom、Konami、SEGA的主要制作人也仅仅是用NGP进行了一番技术演示，这也许跟NGP的公布时间太急不无关系。而现场公布的欧美发行商数量不多，确定支持NGP的北美发行商目前只有16家，欧洲只有18家。一些业界巨头如EA、THQ等都尚未在名单中出现。吉田修平表示鼓励第三方利用PS3游戏现有的素材开发NGP游戏。

怪物猎人 携带版 3rd



Capcom的竹内润首先上台演示了《怪物猎人 携带版 3rd》，这是在NGP上运行的PSP版DEMO。竹内润宣布《MHP3》即将推出下载版本，当该下载版在NGP上运行时，右摇杆也可用来操作猎人的行动。

失落的星球2



除了备受关注的《怪物猎人 携带版 3rd》外，竹内润还透露Capcom正在开发对应NGP的MT Framework Mobile引擎，现场演示了《失落的星球2》的NGP版OP。竹内表示NGP的开发环境非常舒适，这段DEMO试玩仅仅利用两个星期便宣告完成。

如龙 终焉

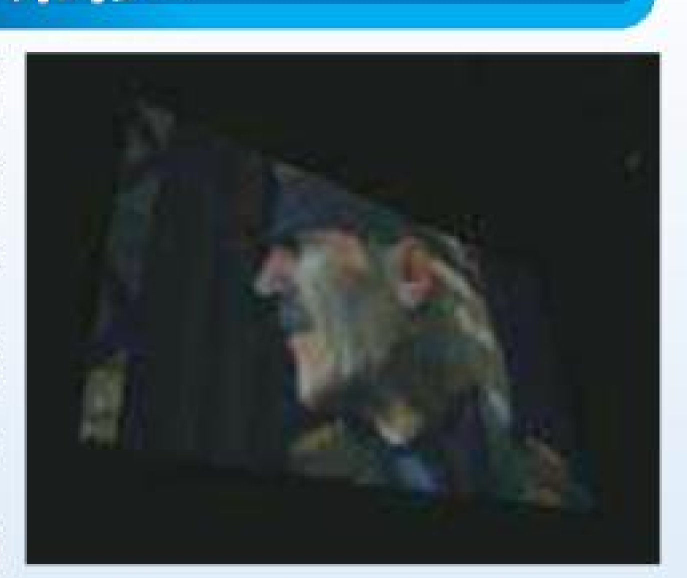


SEGA的名越稔洋是著名的挺索制作人，他这次将PS3版《如龙 终焉》的一个片段移植为NGP版，并大赞NGP的机能强大，为日本的制作人们拓展了更多的可能性。这段演示影像是只用10天时间便移植完成的，充分使用了次世代高清游戏的各种视觉效果，与PS3版保持在相同水准。

真・三国无双

Koei Tecmo Games的铃木亮浩进行了《真・三国无双》新作的技术演示。他表示目前公司正在进行研究与测试，务必要活用NGP的触控操作，为《无双》注入新的活力。现场进行的是在NGP上实机运行的《真・三国无双》技术DEMO，可用触控方式选定特定敌人集中攻击，同时利用背部触控攻击远方的敌人。

潜龙谍影4



小岛秀夫上台后首先强调这次并无新作发表，不过他确实正在开发一款NGP游戏，详情会在E3展期间公布。小岛秀夫说，NGP是他心目中的梦幻主机，真正打破了家用机与掌机之间的界限，让玩家在不同的环境中都可以获得相同的游戏享受。现场演示的是一段《潜龙谍影4》NGP版即时演算DEMO，使用的是与PS3版相同的人物与场景建模，不过帧率只达到每秒20帧。小岛秀夫表示，只要开发团队进行必要的优化，绝对可以达到与PS3版一样的帧率。

虚幻引擎3



曾宣称“3DS跑不动虚幻引擎3”的Epic Games派代表Tim Sweeny出席了PlayStation Meeting，他在台上演示了一段用“虚幻引擎3”制作出来的NGP技术片段，以及PS3版“虚幻引擎3”游戏《地牢防卫者》的NGP移植版。后者因为画面简单，在贴图质量、角色建模和关卡设计方面没有任何缩水处理。综合以上3个游戏，可见今后开发商能在极短的时间内以很低的成本将PS3游戏移植到NGP上。

使命召唤



在发布会最后作为压轴戏公布的是Activision的《使命召唤》新作，但仅仅只公布了一个LOGO。Earl表示本作将会为掌机的FPS游戏树立新标准，他说表示NGP版的《COD》能带给玩家强力的投入感，考虑到NGP的各种机能，可能性几乎无限，对此他表示异常兴奋。

特稿 Specially Manuscript

文 挚友_甘蔗　美编 紫血漪

三线快攻，雷霆万钧：新索尼NGP、出击！



霍华德·斯金格就任索尼CEO之后，整体的风格就是削减开支提高竞争力，索尼不再是那个五星级饭店的索尼，转而以较低的成本和售价保持核心竞争力。这一点可参见PS3 SLIM的变化——不再贪大求全，在保持游戏机能的同时能省则省，售价也明显降低。

与此同时，他做的另一项重大努力是整合集团内部的资源，以形成合力。在这个指导思想下，因为PS系曾对集团作出重大贡献而裂土封侯拥兵自重的SCE被彻底降格，不再拥有独立的活动能力，而只是单纯的负责游戏相关内容的制造和贩卖。SCE的上级是新成立索尼集团的网络产品和服务部门，包括笔记本电脑，随身设备和游戏部门全部在这个新部门的框架下统一布局。

Next Generation Portable就是这两大战略的最新产物，务实而进取——主流的硬件配置，扎实的底层平台搭建，巧妙的集团内部合作。明显不再是久多和老SCE的奢华作派，却更充实、更有吸引力。



很多人把NGP简单看作第二台PSP，这实在是天大的谬误。





◀兼容PS2、LINUX系统、钢琴烤漆、触摸按钮，甚至电源开关……务实政策下，五星级饭店已成过眼云烟，甚至NGP发布会后采访SCE自己都将其作为一个谈笑话题。

PlayStation Suite

内通索爱，外联谷歌，决战低端微付费游戏！

对于任天堂和SCE（从此处开始，SCE代指Sony游戏相关部门，以和Sony集团区别）来说，目前面临的相同挑战，就是基于智能移动设备的低端微付费游戏的大举袭来。

任天堂的蓝海战略为其赢得了空前的成功，不再执着于传统的游戏玩家，在掌机上大量推出人人可以轻松上手的益智游戏，创造了NDS神话，开启了移动娱乐的新时代。

但任天堂也正在为此付出沉痛的代价。由其开创并主导的益智游戏时代，一个明显有别于传统游戏时代的特征是——这样的小游戏人人可以做、所有移动设备都可以跑！不再有封闭性，那么必将面对大量的廉价同类产品的竞争——APP STORE里，Android MARKET里，同样内容的游戏只要0.99美元，甚至免费，而在游戏主机上，却要卖29美金甚至更贵，玩家的选择是显而易见的。这就好像是，任天堂打开了宝箱，挖到了一大桶金子，挖到最后，才发现自己打开的原来是潘多拉魔盒。在这样的情况下，任天堂除了叫嚷手机廉价小游戏正在毁灭游戏业界之外，也只能回头去拉拢传统游戏玩家了。（3DS的核心思路之一就是回归传统游戏。）



▲统治了整个2010年的游戏，销售超过五千万份。价格仅仅是0.99美元或者免费带植入广告。无数人为它更换了手机。低端益智游戏任天堂是喝到了头汤，但却未必能长期据为禁脔。

如果说任天堂是新时代移动娱乐的领跑者，那SCE在这场几乎具有决定意义的盛宴中则是一个非常可悲的错位陪跑者，PSP在设计理念上就只是单纯的聚焦于高规格和移动影音，而完全忽略了新时代移动娱乐的根本特点，在游戏的多样性上完全被NDS远远抛离。虽然PSP确实因为其强大的影音能力和惊人的性价比在一段时间内占据了MP4的王座，但随着移动娱乐的主流明朗化以及竞争对手MP4的规格强化，PSP的出局也就是顺理成章的事情了。

任天堂虽然面临挑战，但毕竟是开创者，领先的优势非常明显。SCE则等于是完全错过了时代，现在又要怎么追回呢？

无数索饭在无数个夜里梦到泪流满面的一个场景：

同时代最高规格的手机+Android系统+至少PSP等级的游戏能力+（因游戏机亏本发售和移动运营商补贴而带来的）低售价=PSPHONE！

但这个场景是永远不会出现在现实中的，道理很简单：游戏主机不能开放系统，如果开放，则有巨大的盗版风险。PS3的破解由两个源头汇聚而来，其一是可耻的盗窃（偷到PS3维修中心的USB KEY，以此制作成电子狗），其二是了不起的正面进攻（漏洞恰恰出在LINUX系统），两者的结合导致了PS3的彻底破解。而我们都知道Android系统的ROOT权限可以被轻易攻破，那么任何游戏主机都不可能会去选用这样的开放系统。

除了系统方面的考量之外，PSP不能"PHONE"，还有一个更现实的原因：如果PSPHONE这么强大，（因为游戏机特殊的亏本销售策略）又这么廉价，你让Sony旗下的索尼爱立信喝西北风去吗？

当然，从理论上来讲，Sony集合全集团的能力，硬拼一个最高端最强力的PSPHONE出来（除了上述提到的基本功能，还可以塞进自己其他的领先元素，比如OLED、3D、背照式CMOS、在线音乐和电影销售，全部囊括）是完全做得到的。而且我们相信这样的手机只要出现必然是可以大大风光一阵子的。还是这句话，仅凭高规格和亏本销售，就已经立于不败之地。

这样就必须壮士断腕，彻底切割掉索爱。但是作为一个大型集团，在处理集团内部矛盾时是不可能采用这种一刀切手法的，这就好像皇帝在处理下面大臣间争执时，也往往各打五十大板，寻求一个妥协平衡的方案。

道理也很简单：今天你切掉A，明天你切掉B，后天谁来给你卖命呢？最终只会沦为真正的孤家寡人。



▲流传最广的PSPHONE假想图，整个PSP时代索尼集团内部的暗战让它成为永远的梦想。但随着SCE和索爱关系的好转，NGP后期版本搭载电话功能是可以期待的。

那么，只能坐下来倾听两者的诉求，试图找到一个平衡点。

索爱需要的：

索尼集团的全面软硬件支持。具体到他们和SCE的纷争，就是PS系列游戏的授权和兼容。

索爱不愿意给出的：

威胁到自己生存根本的电话功能和Android系统。（后者虽不归索爱管，但索爱同样可以提出干涉。）

SCE需要的：

全面的移动娱乐平台，因此必须具有随时随地连接网络（最好是电话，最起码是3G），以及一个通用的平台。（真上开放系统会带来游戏软件盗版的问题，因此SCE最希望的是通用的游戏平台，封闭的系统）

SCE不愿意给出的：

最高端的移动游戏体验

粗看上去非常糟糕，不是吗？两者的诉求和坚持完全颠倒，索爱要的是SCE不肯给的，SCE要的则是索爱不肯给的。

但事实上，这其中有细微的差异在。

索爱并不谋求最高端的游戏，也并不介意索尼其他移动设备用上3G以及共享到索爱手机上的软件资源。也就是说，索爱这个手机制造商咬死不放的，只是手机通讯功能这个底线，所需要的，则只是锦上添花的游戏点缀。

SCE虽然可能确实有大干一票全部硬上最高规格的野心，但实际上对移动游戏包括现在提倡的移动游戏社交网络来说，重要的是随时随地互联网接入而非通话功能。SCE对开放平台的态度也是暧昧的，它既想享受开放平台带来的丰富资源，又害怕开放平台会到来盗版问题。SCE不愿意给出的，只是自己掌握的最高端游戏（这是它的移动娱乐设备显著区别于其他所有移动娱乐设备的根本），至于PS品牌，它是很愿意推广出去的。

于是解决方案就很明了了：低端游戏两者通用，高端游戏SCE继续独占。

在谈到这一解决方案的具体实施前，这里必须提到Google在终结索爱和SCE长久纷争中起到的关键作用。

Google的得意：

Android系统全面开花，已经超越塞班成为全球最大的智能手机系统。

Google的窘境：

Android电子市场杂乱无序，付费软件盗版严重且销量低落。

按Google目前的状况来说，它的系统已经成功推广，系统的软件也足够丰富。但美中不足的是软件市场的情况却并不妙，虽然软件数量上来了，但真正有力的开发商对付费软件的开发热情却很低，因为电子市场过于无序。

2011年1月份苹果的最新财报显示，APP STORE在一个季度内的销售额已经达到了惊人的38.5亿美元，简单计算苹果可以得到的30%分成，苹果在APP STORE的毛利也超过了十亿美元。但与此同时，Google Android MARKET的情况却很糟糕，虽然软件数量也号称达到了20万（苹果APP STORE则是35万），但收益却远远不及APP STORE。

导致这样情况发生的原因有很多，网络上对这两个软件市场的对比分析也很详尽，这里就不展开了。我们只需要知道：因为盗版、退款、AD BLOCK、支付渠道等综合性的原因，Google Android MARKET情况不妙。Google正在努力改变这个现象，使用的手段就包括自己组织官方的团队来开发Android应用，还有就是这次和Sony合作的Playstation Suite计划。

索爱和SCE的纠纷让Google发现了一个进一步提高Android吸引力的途径。通过这个途径，Google损失了一些东西，但会赢得更多东西。

于是就有了这样一个三方交易：

Google给出：

允许SCE在PSN中公然贩卖Android系统游戏。（具体利益分成未知，但无论如何这是Google一个极大的让步和让利。）允许索爱在整个PlayStatton Suite计划中偷跑。（当然，这是相对于其他Android设备制造商的偷跑。）

Google得到：

SCE提供的Android平台通用游戏开发套件（PlayStatton Suite）。SCE提供的上规模、有秩序、审查机制完善的Android游戏贩卖场（即PSN的PSS专区）。索爱偷跑带来的抓人眼球的Xperia Play（也就是前阵子风传的PSPhone），以及未来大量Android硬件制造商带来的类似Xperia Play设计的设备。

SCE给出：

向整个Android平台提供通用的游戏开发套件（PSS），该套件简单易用且提供不同Android设备硬件兼容性保证。向整个Android平台提供自身建设成熟的游戏贩卖场（PSN）。向索爱提前泄露了自己和Google的合作计划（这当然是经过了Google的同意）。对索爱Xperia Play提供设计上的指导。对索爱放弃对抗的态度，转向合作。

SCE得到：

可以在PSN中公然贩卖Android系统游戏。且这些在PSN贩卖的Android游戏全部可以运行于SCE次世代掌机NGP。索爱允许SCE的移动设备使用3G网络。索爱抢先开发Xperia Play从侧面对PSS计划提供有力保障。索爱对SCE放弃对抗的态度，转向合作。

索爱给出：

允许SCE的移动设备使用3G网络。抢先开发Xperia Play从侧面对PSS计划提供有力保障。对SCE放弃对抗的态度，转向合作。

索爱得到：

Google允许自己在PSS计划中偷跑，在其他Android设备制造商毫无准备的情况下抢先一步开发出最适合使用PSS游戏的硬件Xperia Play。SCE对索爱放弃对抗的态度，转向合作。



▲基于PSS套件的游戏适用于所有达到Android2.3版本软硬件门槛的设备。但PSS游戏是允许开发者使用实体按键的，如果Android设备本身没有实体按键而PSS游戏需要用到实体按键，则会是屏幕上虚拟按键的解决方式。从这一点来讲，完整支持PSS所有功能的Xperia Play这次的偷跑是占了很大的先机。

从这笔三方交易来看，Google和SCE都是拿出了大手笔，如果一切顺利也会得到巨大的回报。

Google牺牲了对自己系统的绝对掌控权，换来了完全扭转Android游戏弱势局面的必杀一击。之前Android游戏不利，有两个根本原因，一是电子市场无序让开发者投入意愿不高，二是跨平台兼容性差让开发者开发难度增加。通过PSN和PSS，这两个问题得到了根本的解决。以后，曾经长期高喊“智能手机不需要游戏”阿Q口号的Android饭，可以自豪地宣布自己的平台游戏资源才是最丰富的。

SCE向整个Android系统提供了游戏开发支援，换来了自己次世代掌机NGP对Android系统游戏资源的完全共享。这样一来，曾经困扰PSP的最大难关：没有符合时代潮流丰富多样的益智游戏，就得到了根本性的解决。以后，作为LU，你可以很轻松地在NGP上找到大量廉价乃至免费的PSS游戏。同时也在这一整套解决方案中和集团内部的索爱协调好了关系。

而索爱在付出极小代价的情况下（允许SCE使用3G和开发Xperia Play甚至不能算是付出代价），却得到了一次重要且独特的先机。在这次Google和SCE的大合作中算是捡了一个大便宜。

理论上PlayStatton Suite是完美无缺的多赢方案。但实际执行过程中，还要切实做好以下内容：

首先就是PSS开发套件的易用性和兼容性，这是得到游戏开发商青睐的最根本条件。

其次，是游戏内置广告和游戏内置付费的渠道建设，这是小型游戏开发商独特的经营模式——游戏本身不收费，靠广告和游戏内置付费来赚钱。

最重要的是，和Google协调好关系，由于PSS套件不仅可以用来开发游戏，也可以用来开发应用程序，Google虽然以极大的诚意放权给Sony允许在PSN销售Android的软件，但Google的放权必然有底线，不可能容忍基于PSS开发的应用程序无限膨胀。Sony需要在保证NGP有充足应用程序可用的前提下和Google维持良好的关系，大家都有钱赚，才是根本。

而从时间上来说，PSS内容应该是配合索爱Xperia Play上市而发动，从Xperia Play发售到NGP发售之间有半年左右的时间，如果能在这半年内把PSS搞得有声有色，那么在NGP登场初期，就有了非常丰富的软件支撑，形势会比当初空空荡荡的PSP好很多很多。



▲索爱的Xperia Play得到了SCE的鼎力支持，同时它也肩负着为NGP提前开道、积累基于PSS游戏内容的使命。

THE POWER IS NOW IN YOUR HANDS

不仅是日本，还要欧美

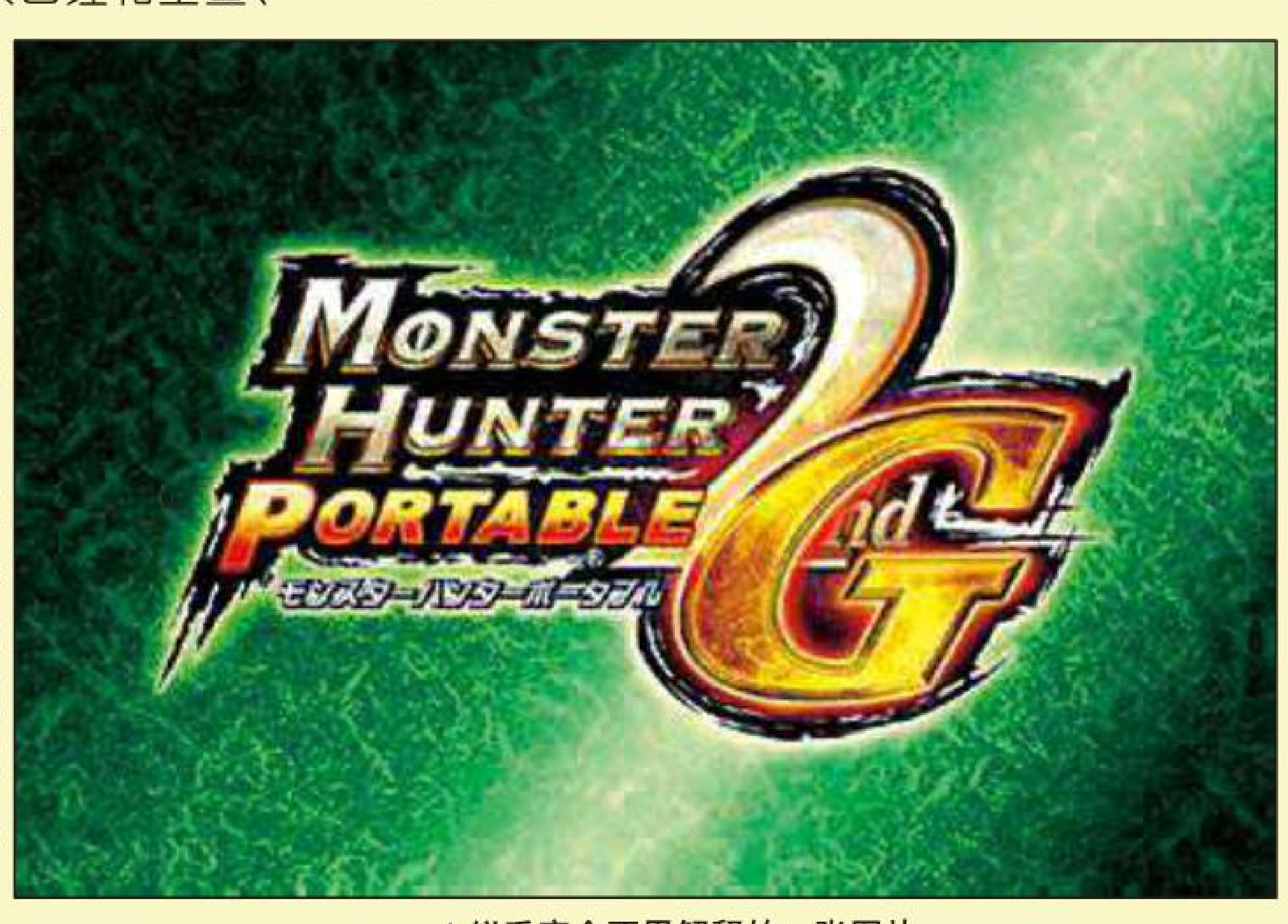
虽然笔者在上文花了如此巨大的篇幅来描述低端微付费游戏的重要性和Sony为此付出的艰巨努力，但归根到底，NGP仍然是一台CU（核心玩家）主机。这个定位，从它的宣传语中强调的惟一元素（POWER），就已经很明确地体现出来了。

时至今日，CU这个词确实已经和土鳖、阿宅、落伍、社会适性差、自HIGH等等贬义概念完全联系在了一起。（想想也真是可悲，笔者小时候CU还是硬派高端酷帅达人的代名词呢，时代变得太快，现在惟有“水果教”的lifestyle才是正道。）

但这并没有影响到游戏业界CU市场的容量和实力。Xbox系的巨大成功完全就是美国CU给力的结果。日本游戏厂商都沉沦了，但日本CU可没有，他们甚至创造了美国同行都无法企及的奇迹——硬生生地把一台进入正常淘汰周期的MP4从死亡线上拉回来，坐上日本游戏主机王者的宝座，把有史以来最成功的游戏主机NDS都打得提前退市。

Xbox和PSP，已经充分证明了CU的能力，足以独自养活一台主机。

那么在CU领域，NGP面临的机遇和挑战又是什么呢？



▲似乎完全不用解释的一张图片。

机遇：止步不前的家用主机性能

对于游戏开发商来说，现今主机性能已经达到了他们的极限——这并非是技术上的限制，而是成本上的考量。即使销售情况非常良好，巨大的开发投资仍然会导致亏本，欧美第三方的领跑者EA、Activation都是很好的例子。因此家用主机已经完全没有更新换代的必要性与可能性，更强的机能横空出世也不会有任何厂商来迎合。也因此，连续两代领跑性能并且有充足资金搞军备竞赛的微软都已经放弃了性能升级而转向用Kinect扩展市场。

PSP同时代的家用主机是PS3，而NGP同时代的家用主机还是PS3，掌机和家用机的性能差距已经大大缩小了。

这样一来，带来的绝不仅仅是冷饭和奶粉游戏的便利性，更重要的是在NGP上开发游戏几乎就没有什么限制——可以把主机性能想象成游戏表现力的容器，开发资金想象成容器中的内容，以前家用主机是凭借大容器内装载更多内容取胜，现在由于内容总量限制，容器做得再大也没有意义，反倒是NGP在容器容量上追了上来，已经几乎可以容纳最大的内容总量了。

对于性能取向的欧美市场，NGP表现力上的追赶（重要的并不是绝对性能的提升，而是相对家用主机的追赶）几乎可以说是具有决定性意义的。过去掌机市场上欧美厂商的表现已经说明了他们完全不善于在低性能主机上创造乐趣，也完全没法凭借低性能的表现来吸引欧美玩家。现在，一切都不同了。

挑战：如何协调PS3和NGP的关系

对于普通厂商来说，这个问题并不构成太大的困扰，只需要做一个性能较差的游戏（他们原本也只有这点能力），然后利用NGP和PS3良好的互换性直接出双版本——甚至如果玩家购买的是PSN数字下载，同样的下载内容可以同时运行于玩家的NGP和PS3，相当于买一送一，大大提高了游戏吸引力。

但对于拥有顶尖技术的欧美核心厂商，PS3和NGP仍然是有区别的。SCE伦敦吹风会上也极力向厂商传达了这个信息，要求他们不要简单做内容相同的双版本，而是要利用好NGP的独特功能——大量传感器和移动社交网络。

但光靠说的是没用的，欧美顶尖厂商多年来聚焦于技术以及依托技术的游戏内容，要让他们适应NGP的新概念其实并不容易，像是EA内部的爆料者就抱怨说SCE的指手画脚（要求开发团队充分利用NGP各项功能）简直莫名其妙，同样伦敦吹风会上这部分的宣讲暂时来看也没有得到厂商太积极的回应。

虽然NGP发表会上SCE放弃了很多已经完全成熟的游戏演示，全力展现NGP的独特魅力——最丰富的体感和最新潮的社交网络，但真正要让传统游戏开发商理解这个概念并且活用，以和PS3产生互相促进而不是自相残杀的局面，这其中还有很多工作要做。



▲NGP伦敦吹风会上，SCE在NGP上演示了完全未经任何改动就可以直接运行的PS3下载游戏《反重力赛车 HD》，和PS3一样的全速60帧和保留全部特效。

机遇：不要PS3，要PS2P

这可不是在开玩笑，进入PS3/X360这一代之后，日本厂商的技术劣势实在是被放大到了1080P高清3D蓝光数毛的程度。

NGP对他们来说就是一个迟来但极为舒适的缓冲：

确实能学到新东西——和PS3的高度互换性，又相对开发便利（主流的构架，亲切的底层平台，低分辨率的素材）

确实能以巧取胜——新功能新玩法的开拓

确实能找借口降低性能表现——NGP和PS3跨平台，就不必去硬拼最高表现。（类似于现在PS3上和Wii跨平台的日版游戏即使表现较差也能得到玩家的谅解。）

日本厂商在欧美惨败的根本原因，绝对不是因为什么文化差异，而只是单纯的做不出好游戏而已。技术落后必然会全面影响游戏表现，就好象《FF XIII》的一本道归根到底也是技术上的原因。在NGP这个次顶级的平台，双方技术上的差距包括投资动员力的差异会得到一定的弥补，更有利于日厂的重新振作和再次在世界级大舞台上参与竞争。

挑战：永远是孩子

日本厂商一个很明显的取向：对家用机游戏的研发保证自己尖端的技术力，掌机出点外包小成本赚奶粉钱。这个出发点应该是好的，但实际操作中却形成了一个恶性循环：

奶粉很容易赚钱，所以奶粉越来越多；家用主机投资大风险大又不赚钱，所以就更多奶粉。重心一偏，尖端研发就越发顾不上，尖端越落后，就越是奶粉……

因此如何说服日本第三方挑战NGP（NGP对欧美厂商是降格委身，对日本厂商却是要稍许发力的挑战），就是一件很麻烦的事情。

从NGP发表会来看，SCE日本方面能掌握的，只有两股势力：一是在PS3上尝到过甜头的大牌（小岛竹内），他们想的是如何把PS3游戏二次贩卖/NGP如何与PS3联动；还有一股就是在PS系统混得如鱼得水的深宅厂商（Leaf/Falcom，显然任天堂并不关心深宅市场，因此这一块基本是索尼和微软在抢。）除此之外，日本游戏业界的中坚力量几乎完全是持观望的态度，当然这也可能是NGP的展示较预定提前的关系。

写到这里不得不少许花点篇幅来介绍一下NGP的竞争对手3DS，这也可以说是索尼和任天堂在掌机的第一次正面交手。（PSP和NDS根本算不上交手，理念就完全不同。）

任天堂这次的盘算应该是：稳固铁票利益（马里奥/口袋妖怪），放弃一些低端益智类游戏的利益（虽然这股风潮是老任带动的，但现在移动娱乐设备上廉价的同类产品已经太多），放弃掉的利益则用CU方面的反攻来夺回。

这个盘算是稳妥的，老任的执行力也是很强的。我们不知道老任在背后给了什么样的许诺，让那些在NDS和Wii上摔了大跟头的第三方传统厂商竟然争先恐后地向3DS表忠心出大力。

根据目前得到的情况汇总，3DS在CU领域拥有两张王牌。

第一张王牌，就是性能达到了第三方的基本要求底线，这已经和NDS完全不可同日而语。（必然的，家用主机性能提升停滞的受益者也包括了3DS。）

第二张王牌，正是目前争议极大的裸眼3D效果。裸眼3D绝对不仅仅是一个噱头，裸眼3D大幅度提高了游戏的表现力，可以说是内外兼修的一大卖点。



◀第三方对3DS表现出了异乎寻常的热情。

而这次3DS的弱点同样也有两个。

定价，首先当然是定价。作为如此规格的掌机却有这样离谱的高定价，只能说是任天堂过于自信或者是情报战上的重大挫折。（因此在本文的标题，我特意强调了一个“快”字来形容这次NGP的发布。）或许任天堂收到了可靠的消息“NGP最早也要在今年E3发布”，那么卖一年的高价然后改款降价应该是最合适的做法，然而NGP的公布和发售时间却出乎了任天堂的意料。对于CU来说，其实定价和性能是很敏感的，NGP在规格和售价策略上有很大的运作空间，让3DS在争取CU的第一步就遭遇了尴尬。

其次还是裸眼3D效果，我们并不能排除众口铄金和人云亦云的情况，但确实存在很多裸眼3D不适的报告。此外裸眼3D对于宣传也不太有利，因为无论是图片还是视频都无法充分体现其魅力。

要在CU领域打败3DS，一是价格牵制，二是CU向游戏标题争取。说起来简单，做起来却绝不容易，但在这个领域NGP是没有退路的。

对于索尼集团来说，有了PSS这个跨平台的构架和Google的合作，实际上并不见得拘泥于实体主机也可以存续PlayStation这个金字招牌。（PSS可以运作于Android手机电子书MP4，Chrome平板上网本，Google TV，甚至嵌入ANROID系统的微波炉电饭煲或者抽水马桶……）但对SCE来说，实体主机特别是CU领域的胜利，才是找回昔日荣光的惟一途径。

当年索尼用LU战略强行切入了游戏主机的市场，现在NGP却在为CU拼死一搏，世界就是这么奇妙。

无关隐私

基于移动设备的游戏社交网络

社交网络发展到现在，无论是基于现实人际关系的也好，或者是基于一夜情取向的也好，其实都有这样三对关键词有待突破：

信息的获取与被获取
陌生人与熟人
手持设备与扩展实境

陌生人与熟人

基于现实关系发展而来的社交网络体系用户忠诚度高，但玩法有限，且熟人间游玩也会有所顾虑。基于现实关系发展而来的社交网络，由于强大的用户黏着力（也就是我们常听到的“想离开，但舍不得朋友”），用户社群确立后挑战者几乎无法后来居上，挑战者必须用独特的开放性体系来向现有体系挑战。

信息的获取与被获取

每个人都有发现信息的需要（需要轻松获取自己感兴趣的信息），也有信息被发现的欲望（需要在“对的话题”被“对的人”关注的感觉）。但现实是你在社交网络的活动往往只是简单被推送给好友或者一些完全不相关的人（系统随机强行加的好友），而不能准确给出信息的核心，并让有欲望了解这些信息的人轻松地获取到。

手持设备与扩展实境

社交网络从网络回到现实的通道。通过手持设备，不仅能随时随地更新社交状态，更重要的是将网络的状态动态反映到现实。Google纵横（在Google MAP上分享自己的地理位置）是彻头彻尾的失败没错——它剥夺了人们的隐私空间。但如果能通过手持设备，在不暴露自身隐私的情况下传递出包含自身位置的特定信息呢？

而NGP的社交网络建设，正是基于以上三对关键词。

每一个玩家都是一个@，每一个游戏都是一个#话题#，每一个状态都会自动发表。

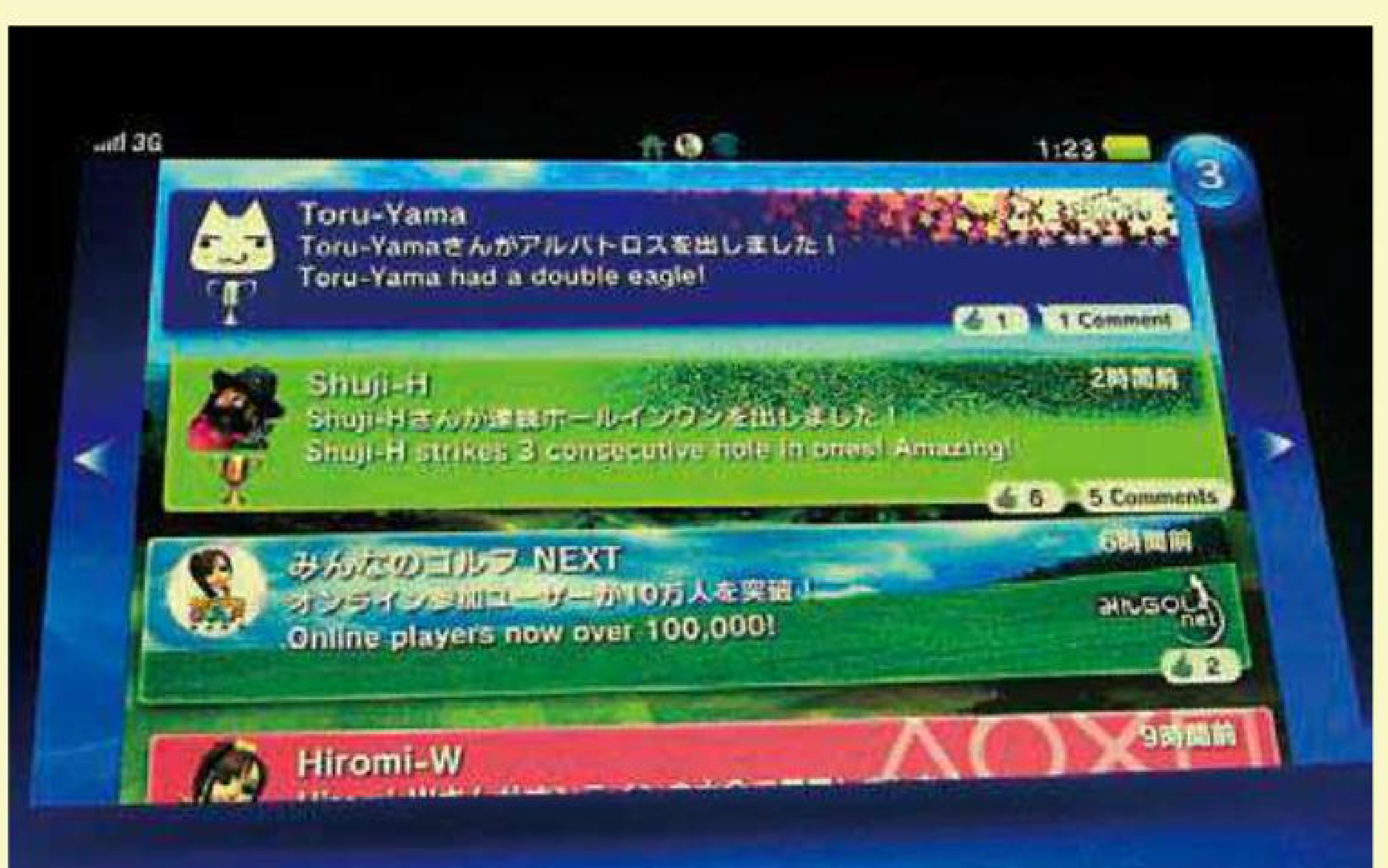
让话痨们活得舒坦点，为什么不呢？起床洗脸刷牙吃喝拉撒睡，所有的活动状态全部自动分享，轻松又愉快。

不过在NGP，这是游戏社交网络，并不会暴露你现实中的隐私，自动发布的，仅仅是你的游戏相关信息而已。

从NGP发布会的描述来看，游戏信息的发布还不仅仅是基于奖杯信息（最基本的，奖杯信息肯定会被发送出去）。一次击杀、一次撞车、一次进球，这些游戏的动态细节可能都会被公开到你的个人信息页面和相关游戏的页面。

你的游戏历程会被完整地记录在个人信息页面，随时发布。而你感兴趣的每一个游戏，都相当于一个话题，查看它就会看到世界各地玩家在这个游戏中所处于的最新状态。

如此，社交网络信息的获取和被获取，都会是方便快捷和有针对性的：我们的主题，就是游戏，是你关心的那款游戏，或者是你关心的那位玩家。



◀基于个人或者基于游戏的页面，评论，顶一个。没错，这就是我们最熟悉不过的微博了。

我能想到最浪漫的事，就是和你一起游戏

无数阿宅都遇到过这样的情况：地铁上火辣美女拿了个PSP在玩游戏，猥琐的目光飘过去，哇，这个游戏我精通耶。然后？就没有然后了，缩了，回到家滚床了。

浪漫思想的巨人，撩菜行动的矮子，宅男悲剧，莫过于此。

好了，有了NGP，有了NEAR，你终于可以找点事干了。没关系，你可以继续缩，但在缩之余，记下时间地点游戏名，回家打开NEAR，时空穿梭回到犯罪现场。哇，那个姐姐的用户名是MELTINA，玩的是《FFXIII》啊。好，马上拿出自己的《FFXIII》，加她好友，然后一起快乐的游戏吧。

再次重申，Google纵横是悲剧性的隐私杀手。但NEAR用了和Google纵横类似的技术手段，却达成了非常有趣的扩展实境应用。还是这句话，我们的主题就是游戏。没有隐私上的顾虑，没有现实人际关系的羁绊，有的只是发现的惊喜，和共同游玩的快乐。



▲出门带着NGP，开通网络连接和GPS，路上会随时更新周边NGP玩家的游戏信息，你的移动路线和移动路线上遇到的玩家信息也会被NGP完整保留。

交友什么的，最讨厌了，我是硬派车枪球玩家，谢谢。

硬派玩家难道不想随时随地联机对战？

硬派玩家难道不想方便地查看游戏排行榜和其他高手的游戏技术细节？

硬派玩家难道不想在游戏过程中快速切到互联网来个游戏直喷？

硬派玩家难道不想在掌机上享受PS3级的顶级游戏？

这些都是NGP能提供给你的独特体验。

虽然NGP暂时所能提供的仅仅只是游戏方面的社交网络。但是，社交网络上最吸引人的元素，终究还是游戏。因此对于所有游戏开发商来说，如何在几乎不需要承担隐私风险的情况下，巧妙地利用好NGP强大的社交功能（除了3G网络和GPS之外，摄像头，体感，麦克风一样是扩展实境的有力工具），将会是开发的重中之重。

而对于游戏本身来说，联机的诉求已经从单纯地和朋友一起游戏，扩展到了通过联机增加游戏各方面的乐趣。联机不再是一个刻意的行为，而是游戏内容中的一个自然组成部分。NGP适时的出现，提供常时3G网络连接，也会对扩展游戏乐趣，带来积极的作用。无论是超CU向的《恶魔之魂》，还是超LU向的《任天狗》，这些顶尖水准的游戏中，联机的要素都是方便、独特而富有魅力的。



▲《恶魔之魂》，整个PS3时代最佳日本游戏的有力竞争者。单机和联网内容完全融为一体。对“落伍的”日本RPG不屑一顾的欧美游戏开发者都被迫承认其杰出的价值和地位。

打通大众游戏资源，可以扭转PSP“光秃秃，没东西可玩”的刻板形象；建设高端游戏平台，可以牢牢掌握CU这一块的坚实消费力。但NGP真正要成为一台划时代的主机，就必须在移动设备、社交网络和游戏的结合上作出具有决定意义的突破。

社交网络是现在整个世界最大的热点，Facebook君临天下之势已不可阻挡。社交网络的特点，同类一家独大，不同类型却可以和平共存。基于移动设备的游戏社交网络这一块目前仍是空白，仍然可以争取，也必须尽快争取。

而这一次，站在NGP面前的对手，仍然是几乎具有完全相同游戏社交网络理念的3DS。

结语

是NGP，而不是PSP2

现在回过头来看，PSP的诞生，或许就是PS3悲剧的一次总的预演。

到底是谁，按照什么样的设计理念，以什么样的推广方式，主导了PSP?

肯定不只是游戏部门。道理非常简单：PSP的游戏功能，和PS系家用主机根本没有任何区隔，不要说是协同作战了，反而是完完全全的冲突和对立关系。

这一点，在PSP初期就体现得非常明显：SCE合作伙伴的传统游戏厂商，集体不知该如何给PSP开发游戏，所有的人都在观望。

如果按照最传统的观念，掌机=小成本奶粉，那么为什么PSP的性能这么高（带来的是高开发费用和难度）？如果按照任天堂在NDS指出的明路，掌机=轻松娱乐，那么PSP在出生时就是个残废——根本没有轻松娱乐所必备的触摸等功能。

在PSP末期的日本，出现了一个完全出人意料的回光返照期，这个冲突仍然困扰着SCE。在日本，游戏并没有从PS2升级换代到PS3，反而莫名其妙地升级换代到了PSP身上……

其实这个问题在PSP出生之时其实就已经被完整地解析过了：PSP的诞生，并不是纯粹游戏主机取向的布局。或者我们换种说法，整个SCE在那个年代都已经被PS2的胜利冲昏了头脑，肥大的屁股离开了自己应有的位置，飞上了天——然后狠狠地摔了下来。

所以我们看到的是PSP和PS3完全相同的失败方式——堆机能，玩概念，却在最重要最根本的游戏功能上表现尴尬。

PSP拥有了你在当时可以想到的几乎所有移动娱乐方式，所有最高规格，其价格却便宜得让人难以置信。惟一的遗憾，偏偏就是游戏定位不清、游戏功能匮乏。

也因此PSP的结局延续了普通移动多媒体播放器而非游戏主机的生态规律，当硬件性能和性价比被新世代移动多媒体播放器比下去的时候，就自然退出了历史舞台。（当然PSP在日本是一个完全的意外，这要另当别论。）

现在回到我们的主角NGP上。从表面来看，NGP和3DS的竞争延续了PSP和NDS的态势，主机性（能）对游戏性。但实际上，无论从哪个角度，NGP都不配叫也不能叫“PSP2”。

在硬件层面，当初的PSP是完全轰杀同时代所有手持移动设备的，这一点NGP却没能做到。今年CES上公布的基于ARM的一大票移动设备中，NGP只有比他们略高的水准。PSP和NGP惟一相同的一点，是他们都对任天堂的同代产品保持了绝对性能优势，但这次真的只是因为3DS实在规格偏低，而不是NGP有什么过人之处。

这里需要澄清的一点是，即使在不那么快升级换代的游戏主机领域，硬件规格也不一定具有决定性和不可更改性。3DS除了可能在最高游戏性能上有所吃亏之外，基本的理念是完全到位的，同样是低端、核心和社交游戏全面覆盖。读者甚至可以把本文中大部分段落看作是对3DS的介绍。3DS惟一缺少的是常时3G连接——这是任天堂曾经致力追求过但最终因为3G网络费用而割舍的。而像NDSi这样成功的多样化机能追加也完全有可能在3DS的后期改款上再次出现。

在软件层面，当初的PSP一举囊括了那个时代所有可能的移动娱乐体验。而现在，由于移动智能系统的极大繁荣和开放，NGP作为一个封闭系统的主机，在软件层面已经谈不上什么大包大揽，最多是靠独特的体验获胜。



▲几近完美的硬件基础，却因种种原因并没有取得应有的成功。老索尼“技术”与“内容”不同步导致的经典悲剧之一，两年之后同样的悲剧降临在了同门老大PS3身上。

然而，偏偏在作为游戏主机根本的游戏功能上，NGP却有着杰出的表现。

在低端，由于PlayStatton Suite开发套件和Android的完全互换性，大量低端轻松娱乐游戏会像潮水般涌入NGP——这些游戏甚至不是针对NGP开发的，但NGP却可以完全利用到这些资源。

在高端，从NGP发布会开始，多方消息已经证实：PS3到NGP的移植极为便利，且NGP本身提供了较为接近PS3的实际表现。规格强大，构

架主流，机能充实，一切都为CU向游戏铺平了道路。

而除了游戏本身的垂直方向之外，NGP还充分考虑到了社区化的功能。这也恰恰是整个互联网产品的大趋势所在。而NGP作为硬件级的解决方案在社区功能上也有其独到之处。

也就是说，NGP在低端有大量CU不屑但LU却乐于尝试的廉价、轻松游玩的小游戏。（代表作：愤怒的小鸟）

在高端，也可以提供LU不屑但CU会喜欢的PS3等级移植游戏（代表作：《未知海域》）。

与此同时，基于Wi-Fi、3G、GPS还有一些虚拟实景功能，NGP也是一台移动游戏社区终端，依托这个社区平台，让游戏玩家、游戏和游戏主机三者乘积形成浓厚的黏度。

梦幻阵容的共演往往演砸，PSP贪大求全，最终爹不疼娘不爱。NGP虽然相对同时代移动娱乐设备已经没有太大的绝对优势，但关键是理顺了内部关系和外部关系。

所以，NGP虽然不配叫PSP2，但也不会是PSP2。

现在NGP需要做好的几件事：

1.联合Google和索爱，大肆宣扬PSS的开发便利性。当然PSS套件本身也要确实做到位。争取在NGP上市前PSS游戏已经形成一定规模。

2.传统游戏领域对第三方全面出击，包括PSN下载游戏的升级（以通用于PS3和NGP）、PS3光盘游戏的移植以及NGP独占游戏的开发。

3.协调好和自家PS3的关系，在初期，优先PS3，后向NGP移植还是比较稳妥的方案。

4.NGP的独占游戏（既非PSS也非PS3移植），应该充分利用NGP的体感和社交网络优势。

5.协调好和PSP的关系，积极推动PSP新老游戏的PSN化。回收UMD换PSP游戏下载码（但该下载码仅能于NGP主机激活）也是可以考虑的一种促销策略。

6.社交网络功能和游戏的有机结合是重中之重。

7.根据玩家投票调查，30000日元/300美元是用户接受的价格底线，但考虑到竞争对手的强势，像PSP一样出人意料的超低价发售是十分必要的（PSP发售价格19800日元）。

8.3G版本的网络收费方案要和3G运营商充分协调。在很多国家3G网络虽然收费不见得很高但却都有一刀切的趋势（几乎只有无限流量惟一的选择），这显然并不适合功能较为单一的游戏主机。

基本上NGP这次算是被逼到穷途末路了，它必定无法复制PSP的求生模式——MP4之王，现在有太多的移动娱乐设备，PSP当初那种压倒一切的规格优势已经不复存在。更糟糕的是，随着移动娱乐理念的真正成熟和定型，最终任天堂和索尼选择了完全相同的发展方向（所谓的殊途同归），当初PSP差异化竞争的路子也已经基本走不通。

但即使面临比PSP严峻得多的外部环境，NGP却仍有比PSP更大的胜算——因为这是霍华德·斯金格领导下新索尼在游戏产业真正的第一次出击。

在新索尼“低价下同样索尼味”和“集团内部合作挖潜”思路下，微单相机NEX集索尼DC、DV和单反部门的全力横空出世，一扫索尼单反部门多年来对内和DV部门争执不休、市场上也节节败退的颓势，低廉的价格、尖端的技术和开放的构架让NEX成为2010年数码影像市场最大的焦点。



▲索尼DV和单反部门放弃对立，精诚合作的超一击。令人震惊的性价比和开放性，不变的索尼味道，瞬间征服了市场。NGP会重演这场奇迹吗？

而现在，轮到游戏部门了。和NEX完全相同的操作手法——对内协调SCE和索爱的关系，对外以主流的构架和开放的平台吸引合作伙伴。先理顺关系、搭好平台、在先进的技术下以内容取胜，这就是斯金格带领索尼走出困境的秘诀。这个秘诀让索尼摆脱Sony SHOCK的阴影在很多领域重新崛起，NGP会是其中又一个成功典范吗？

妄图预言未来的人往往被历史耻笑。所以虽然下面这句话作为结尾太过俗套，但——我们还是拭目以待吧。



黄金眼

栏目主持：胧月

本辑要评价的8个游戏可谓个个有分量，因此平均分非常高，大多在“热血推荐”乃至更高的评分。比较扎眼的是PSP版《白骑士物语》，剧情和系统都不能让人满意，敷衍痕迹严重，3名深受其害的小编纷纷打出正义的低分。《维纳斯与布雷斯》作为名作复刻获得理所当然的高分，而《战场的女武神3》和《逆转检察官2》素质都超越前作，均受到应得的好评。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言



PSP 热血推荐

本作移植自2003年在PS2平台发售的同名作品，独特的“轮换战斗系统”是游戏的最大特征。PSP版追加了10种全新的事件，并有20名“《传说》系列”的人气角色客串。

苍穹 从《7》传承衍变而来的系统较为庞大，简单的一场战斗涉及到职业、阵型、属性、状态、特性等等要素，极具战略性，而长达百年的征战对于玩家的宏观操控能力也是一个考验。由于随机因素很多，再加上友情、恋爱、生子等育成设定让本作的耐玩度非常之高。PSP版追加的“《传说》系列”人物比较讨巧，以友情客串的形式并不会影响原作本身的世界观，新增的地图事件也颇有实用价值。不过本作在细节方面还是存在一些问题，诸如“交通工具不消耗时间”、“夫妻1天生3子”等不合常理之处都没有得到改善，另外S/L的方式也不够人性化。 **9**

总分 26

系统	★★★★★
剧情	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

胧月 看似简单的战斗，对玩家的布阵水平有很高要求。“刷”要素让本就很耐玩的游戏流程更上一层楼，不过N社的所谓人气客串已经泛滥得对我毫无杀伤力了。 **9**

阿鲁 本作虽然是PS2版同名游戏的复刻版，素质却依旧出色。各职业的配合、跨越百年的战斗、子代继承系统等都让老玩家感动得泪流满面。 **8**

■ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言■UMD■NBGI■S・RPG■2011年1月20日■1人■无对应周边

战场的女武神3



PSP 黄金珍藏

主人公是高卢公国无名部队的队长克鲁特，带领不同兵种的同伴展开任务。不同的角色可以使用特殊化能力，女武神角色终得驰骋战场。

胧月 剧情相比二代有了大幅加强，主线推进模式也更容易将故事植入玩家的脑海，在独特的世界观下彰显出魅力。进军地图让玩家能直观地了解两军战况，“我正参加一场战役”的代入感更强。战斗地图和兵种能力相对于二代进行了平衡性调整，兵种的分工协作得以优于前作地体现。战略性和难度依然很高，并且一周目时无法重复刷剧情任务，导致追求S级评价的玩家得经常重开关卡，好在该问题能在二周目获得解决。游戏对二代那繁琐而无用的收集要素进行了简化，整体更加精练，潜在能力的习得桌面也让各角色根据战斗方式的差异而诞生个性化的成长。 **9**

总分 27

系统	★★★★☆
剧情	★★★★☆
耐玩度	★★★★★

白菜 地图和音乐大多数是2代的老物。但瑕不掩瑜，剧情方面的铺垫非常有深度，角色人格魅力极高。作战方面战场难度提高，无脑强硬突破无用。 **9**

乌冬 本作进化点不少，战斗难度感觉比起前作有所提高，更讲究战术以及技能的应用，剧情也更有战争的感觉，不止是主要角色，连配角的形象也塑造得很到位。 **9**

■战场のヴァルキュリア3■UMD■SEGA■S・RPG■2011年1月27日■1人■无对应周边

白骑士物语 携带版 教义战争



本作是PS3同名游戏的掌机版，游戏中玩家要扮演一名原创主角与列车部队一起环游整片大陆，完成各种委托任务并不断成长为一名独当一面的战士。

阿雪 和目前许多游戏一样，本作也是通过完成任务来推进剧情。不过在剧情的描述上，本作给人的感觉就是非常不厚道。没有语音就不说了，每一个章节仅有两个关键任务涉及到剧情，而两个关键任务之间必须完成7个地域任务，且这些地域任务没有任何剧情相关描述，让人感觉这只是为了让玩家做任务而设定的模式。战斗方面依旧不给力，画面糟糕就不用说了，主色调偏暗经常导致转换视角后分不清东南西北，最关键的是整个游戏玩起来严重掉帧，毫无爽快感可言。好在游戏难度不算高，否则就真有摔机的冲动了。 **6**

总分 16

变身喷饭度	★★★★★
画面	★★★☆☆
战斗	★★★☆☆

酷洛洛 虽然说相比PS3版画面逊色是理所当然的事情，但游戏优化工作不足导致任务过程频繁掉帧实在不是一个日本游戏开发商应有的表现，此外队伍的变身合体技实在雷得可以。 **4**

白菜 战斗方式类似初代《.hack//》四部曲，但缺乏爽快感，毫无战略要素，只是在四角房间中不断杀怪。故事剧情单薄，几乎全是靠任务来推进，投入感大大降低。 **6**

■白骑士物语 –episode portable– ドグマ・ウォーズ■UMD■SCE■RPG■2011年2月3日■1～4人■无对应周边

超时空要塞 三角开拓者



PSP上的第三款改编自人气动画“《超时空要塞》系列”的作品，本作新增培育角色的学园模式，此外也对游戏的系统做出了部分改进。

酷洛洛 利用学园模式角色培育与战斗完全分开后，学园模式几乎成为了“心跳回忆版”《超时空要塞》（大误），如何培育出最强角色也成为了玩家沉迷其中的原因之一。至于另一边的战斗部分，虽然游戏画面并没有任何的改进，流程方面也只是增加了《超时空要塞 边境》以及《超时空要塞Ⅱ》的本篇剧情，但剧情机体的出击镜头表现有了不少改进，显得更加自然，经过前两作的沉淀，本作的系统已经十分完善，多目标导弹1机多重锁定时本作的最大改进，玩家可以在游戏中体验上十发导弹同时对准一台机体飞去的华丽场面。 **9**

总分 25

画面	★★★★☆
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★☆

乌冬 战役模式和前作基本相同，加入了新机体和新机师后更为饱满。游戏的亮点在于学园模式，漂亮的人设终于有了用武之地，并且提升的能力还能用于战役模式，是一个非常好的想法。 **8**

胧月 相比《高达 战争》以及同系列的前两作，本作的进化可谓非常厚道。新加入的学园模式很具可玩性，众多女性角色终于从“花瓶反抗战”里获得了解放。 **8**

■マクロストライアングルフロンティア■UMD■NBGI■ACT■2011年2月3日■1～4人■无对应周边

世界传说 光明神话3



集合“《传说》系列”历代角色的大杂烩作品《光明神话》在PSP上推出的第三作，新加入《圣恩传说》等角色，并在战斗系统上作出了强化。

酷洛洛 依然是那个系统，依然是那种玩法，新作并没有脱离那个大框架，大多是在原来的基础上添砖加瓦。新增职业的枪手、新爆气“光明疾驱”也颇为爽快，整个系统变得更加完善且人性化，惟独缺少一点新鲜感。不过前两作让笔者纠结的TPS视角在本作中总算回归到“《传说》系列”经典的俯视角，让人大感安慰。本作游戏的迷宫难度差颇大，不刷到一定等级游戏可能难以继续，也因此挑战性十足。对于“《传说》系列”的铁杆FANS来说，本作已经算得上是十分完美的大杂烩了。 **8**

总分 24

画面	★★★★☆
系统	★★★★★
耐玩度	★★★★★

白菜 “光明疾驱”系统令战斗的爽快感比起前作倍增，战斗经验值会分配给所有的同伴，不会导致没有培养的同伴一直处在低等级。战斗乐趣十足。 **8**

胧月 作为一款FANS向游戏，角色和语音的大量增加容易博得好感。系统有较大改善，角色虽多但战斗方式各具个性，加上大量收集要素，耐玩性非常高。 **8**

■テイルズオブザワールド レディアントマイソロジー3■UMD■NBGI■ACT■2011年2月10日■1～4人■5040日元■无对应周边

植物大战僵尸



《植物大战僵尸》原是制作商PopCap Games为PC平台推出的一款塔防游戏，其iPhone版推出后人气急剧攀升。NDS版在原作基础上，还加入了联机对战模式。

盲先知 本作曾在多个平台上受到了许多玩家的极度欢迎，游戏包括了数个不同的游戏模式，内容相当丰富，玩上很久也不会感到厌烦，几十种不同的植物和僵尸更大大增加了游戏的趣味性，各种关卡中不同的环境因素也增加了游戏的挑战性。游戏的平衡性相当出色，通过组合各种植物开发出不同的战术更是玩家间津津乐道的话题。加入对战模后玩家之间的同乐也是游戏的一大乐趣。游戏的画面风格清新，上手也非常容易，不论你是哪个年龄层，即使对这类游戏不感兴趣的玩家也可以来尝试一下。 **9**

总分 24

画面	★★★☆☆
休闲度	★★★★★
耐玩度	★★★★★

阿鲁 原PC平台塔防神作，虽然经历了多个平台的更换，素质依旧不减。种类丰富的植物和僵尸，即便是同样的关卡也让人有多次挑战的动力。 **8**

苍穹 新加入的对战模式很值得研究，控制僵尸大军冲锋的感觉非常棒。不过本作并没有很好地利用到NDS的双屏幕，移植的诚意方面也略显欠佳。 **7**

■Plants vs. Zombies■卡片（512Mb）■Popcap■SLG■2011年1月18日■1～2人■无对应周边

我爱僵尸



一款较反常规的游戏，玩家要扮演含冤而死的僵尸向进犯它们的人类复仇。全程触摸操作，联机时可玩到两个迷你游戏。

胧月 作为一款小品游戏，本作很好地把握了休闲和掌机的精髓所在，剔除一切藻饰，流程短却可以随时随地游玩。游戏引入了一些育成和收集要素，操作简单明了，系统不至于过分复杂，虽然较“《勇者》系列”关卡重复率较高，不过耐玩度还是有所保证的。相比之下，一改僵尸们狰狞形象的新颖剧情也是本作的一大特色，一方面要应付难以理解自己的普通人类，一方面还要对付邪恶的博士和坏人们，率领僵尸们复兴农场的过程着实充满坎坷和欢乐，而角色间惟妙惟肖的动作和音效更是令其增色不少。 **8**

总分 23

创意	★★★★☆
休闲度	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

苍穹 作为一款僵尸游戏，本作可爱的风格路线和重建家园的立意都有些反传统。主线流程虽短但收集要素丰富，不失为一款轻松休闲的佳作。 **7**

乌冬 虽然定位为ACT，不过游戏却更像是即时战略+育成AVG，研究要素非常丰富。僵尸复仇题材在NDS游戏中比较少见，Q版的僵尸造型加上8位机风格的音乐使游戏可爱异常。 **8**

■ぞんびだいすき■卡片（256Mb）■Chunsoft■ACT■2011年1月20日■1～4人■5040日元■无对应周边

逆转检察官2



经典推理AVG“《逆转》系列”的最新作。御剑检察官的检察官徽章岌岌可危？失去了地位的他是否还能找出事件的幕后黑手？

白菜 如果说前作《逆转检察官》算是新系列的试水作品，本作就是正式打响名号的一作。围绕着本作的主题是“亲子”，登场的重要角色都基于亲子关系产生瓜葛，五个章节的故事也相互牵扯，起承转结设置得非常到位。游戏中有不少“《逆转裁判》系列”的角色登场，令人怀念。新系统“逻辑棋盘”可以看做是“检察官版”的“心锁”，不过乐趣与紧张感犹在“心锁”之上。音乐投入感强，力度十足，朗朗上口，做出最终逆转时播放的BGM可以让你心情完全高涨起来。案件的难度为历代最高，从第三章左右开始就会让玩家绞尽脑汁。 **9**

总分 26

推理难度	★★★★★
音乐	★★★★☆
剧情	★★★★☆

阿鲁 本作无论是长度和难度都远超前作，新增的“逻辑棋盘”模式也非常有趣，后期章节里不仔细揣摩对方的语言，很容易失误导致全盘皆输。 **9**

胧月 点阵绘图的面部表情更加丰富了，基本流程虽没有什么新鲜感，但剧本的质与量都提升了不少。逻辑棋盘有时间限制，看准对手的反应再予以致命一击，既紧张又刺激。 **8**

■逆转检事2■卡片（512Mb）■Capcom■AVG■2011年2月3日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 25

文 阿鲁

热血推荐

英雄传说 零之轨迹

英雄传说 零の轨迹

PSP ◆Falcom◆RPG◆2010年9月30日◆日版 ◆1人◆6090日元◆无对应周边

游戏时间：60小时以上

熟悉Falcom公司的人应该都知道《英雄传说》和《伊苏》这两大看家作品，如今开始向掌机领域进军的Falcom更是将这两大系列的最新作首发在了PSP平台，这对于掌机玩家来说无疑是一件好事。从1989年《英雄传说》初代发售至今已经有20多个年头了，但该系列的作品数量却并不多，就算把“空轨三部曲”分开来算也仅有9款作品，而该系列发展至今也仅有三个篇章（由《空之轨迹》开启的塞姆里亚（ゼムリア）篇目前还没宣告完结，系列新作依旧以“轨迹”命名），可见这是一个不多产的系列。不过就是这样一个不多产的系列，却可以用三部甚至更多数量的作品来描写一个大的篇章，要知道“《英雄传说》系列”每部作品的流程都不短，再加上作品本身就着重故事的叙述，这让该系列的剧情堪比精美的长篇小说，成为了剧情派玩家的不二之选……一不小心扯了这么多题外话，现在还是将目光转向这次的主角《英雄传说 零之轨迹》吧。

零轨的系统和战斗

《零之轨迹》的系统大部分沿用至“《空之轨迹》系列”，不管是操作界面还是导力器的运用都显得那么熟悉，玩过“《空轨》系列”的玩家可以轻松上手。推进流程的方法依旧是完成任务，虽说和“《空轨》系列”接任务的地方有所区别，但实质却是一样的。战斗方面依旧给人一种熟悉的感觉，导力魔法、必杀技以及S必杀技的使用让玩家仿佛回到了《空轨》的时代。

说了半天，这不是基本就没有区别么？没错，的确是没有多大区别，只是《零之轨迹》将大部分故事集中在克罗斯贝尔市内，而得到市内地图后还可以进行便利的区域移动，再加上几乎可以去任何地方的导力巴士，在跑剧情和完成分



支任务时可以节约不少时间；而战斗中加入的一齐攻击不但攻击范围大，还可以给予复数敌人极大的伤害，活用这招可以有效提高练级的效率，BOSS战时更是有逆转局势的效果，这样看来本作在系统和战斗上更趋近于简单、人性化，加快游戏节奏的同时也降低了游戏的门槛。

剧情和细节表现

“《英雄传说》系列”从第三作开始就将游戏的重心放在了剧情上，也正因为这样，该系列的第二个篇章动用了三款作品（3～5代，被称为卡卡布三部曲）来进行描述和完善。到了系列第六部作品的《空之轨迹》时就更是变本加厉地强调剧情，光是《空之轨迹》这一部作品就分为了三个部分，并且每一作的剧情都非常丰富，而《零之轨迹》这款只能算《空之轨迹》姐妹篇的作品再一次继承了前辈们的传统，将剧情刻画得非常细致。除了主线剧情外，游戏的分支任务在剧情的刻画上也是下足了功夫，不但有帮忙寻物找人的琐事，还有讨伐大型怪物以及需要通过推理才能解决的困难任务，并且不少任务在完成之后还可以了解到和游戏以及世界观相关的内容，这也是玩这款游戏时不辞辛苦刷分支任务的最大动力。

在游戏中，玩家控制的角色们经常会在一段对话中出现诸如尴尬、无语、汗颜等表情，这也是系列的精髓之一，能把仅仅一段对话刻画得如此细致也只有Falcom做得出来，这也从另一个侧面看出了制作者对游戏的用心。虽然这种做法粗看来有点啰嗦，但仔细一想却合乎情理，游戏里的主角们都是与这座城市有着非常深厚的关系，遇到熟人打个招呼，聊聊闲天是再平常不过的事了，而游戏则把这种平常心反映在了对话里，这样一来游戏玩起来就更加亲切，玩家的代入感也会随之提高。除了对话外，游戏在不少地方的细节表现都值得称道，尤其是在推进剧情时的表现：序章的找同伴谈心；第二章最后的舞蹈表演；第三章与游击士和混混们的赛跑比赛以及休息日时各个主角的娱乐方式等都非常细致地表现了出来，一些打斗场面刻画得也非常不错。游戏3D+2D那不怎么给力的表现形式都能做到如此效果，要是全3D化做到高清家用机平台上，那简直就是在欣赏一部优质的电视剧。

坑、坑、坑

对于这个问题，相信熟悉“《英雄传说》系列”的玩家都会由衷一笑，“空轨三部曲”尚且有坑未填，作为“新人”的《零之轨迹》怎么能没坑呢！要说《零之轨迹》最大的坑，就是罗伊德哥哥的死亡原因，商会和医生都否认了杀害罗伊德哥哥的事实，那么他的死亡原因究竟是什么？如果排除了商会和医生在说谎，那么这里就肯定有一个隐藏的人或集团是杀害罗伊德哥哥的凶手，这很有可能涉及到《空之轨迹》里的相关团体。除此之外，魔都里那些古老的钟到底是谁制造的；为什么只有罗伊德可以听到纪娅的呼唤；为什么罗伊德会有神父用圣痕才能冲破魔眼束缚的凶残技能等等，这众多的谜团预示着肯定有续作来填坑，而目前Falcom官方已经公布了会在2011年内出品一款以“轨迹”命名的全新作品，相信喜欢该系列的玩家已经迫不及待了吧，就让我们等着Falcom今后公布的相关消息吧。



PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

EVENT 事件 任天堂发布2010财年第三季度财报

2011年1月27日，任天堂发布了2010财年第三季度的财务报告。2010财年前三季度（2010年4月1日～2010年12月31日），任天堂的营业额为8079.9亿日元，相比去年同期下跌31.7%；营业利润1587.95亿日元，相比去年同期下跌46.5%；经常利润804.88亿日元，同比下跌74.4%；纯利润495.57亿日元，同比下跌74.3%。

在2010财年前三季度中，NDS游戏《口袋妖怪 黑·白》的销量稳定推移，而Wii的《超级马里奥银河2》、《大金刚 回归》，以及以全民玩家为对象的《Wii Party》均取得了非常理想的销售成绩。前三季度NDS系列主机共卖出1570万台，相比去年同期减少765万台；NDS游戏卖出9899万套，相比去年同期减少2239万套。前三季度Wii硬件的全球销量为1372万台，相比去年同期减少333万台；Wii软件销量为1亿5054万套，相比去年同期减少610万套。

综合前三季度的销售情况以及第四季度预测，任天堂修正了整个2010财年的软硬件预期销量。其中NDS系列硬件下调100万台，预期销售1850万台（与预计出货400万台的3DS累计为2250万台），Wii下调150万台，预计累计销售1600万台。软件方面，NDS向上修正1000万套，预期销售1亿2000万套（与预计出货1500万套的3DS软件累计为1亿3500万套），Wii上调3200万套，预期销售1亿7000万套。

HARDWARE 硬件 Xperia PLAY正式公开，3月全球同步发售





玩家们所期待的PS phone在经过了小道消息漫天飞、谍照泄漏之后，终于正式由索尼爱立信揭开面纱。在全球最大的手机展会“手机世界大会”（Mobile World Congress）召开前一天的2月13日，索尼爱立信举行了单独的发布会，在发布会中，厂商发表了PS phone的正式官方名称为Xperia PLAY，将于今年3月份在全球同期推出，其中美国地区将会是首发。

在硬件的外形方面和之前泄漏的谍照并无区别，机身采用滑盖式设计，背面设置有L和R键，屏幕的下方设置有模拟触摸区域，以及PS系玩家们熟悉的十字键和△、□、×、○键。Xperia PLAY将分为黑、白两种颜色发售，同捆8GB microSD卡一张。Xperia PLAY将采用高通MSM86 1GHz处理器，能以60fp运行3D游戏。屏幕采用了分辨率为480×854的4英寸TFT屏，支持多点触摸。跟之前外界传闻的一样，Xperia PLAY将采用Android 2.3（姜饼）操作系统。

至于玩家们最关心的游戏支持问题，Xperia PLAY将不支持之前玩家们所猜测的PSP游戏，而是仅支持PS游戏以及Android系统下的游戏资源，在手机本体内将内置一款PS老游戏，不过具体是什么游戏目前仍未透露。索尼爱立信表示在Xperia PLAY上市初期就会有20个以上的合作伙伴所提供的50多款游戏供玩家们选择，其中包括了玩家们耳熟能详的《吉他英雄》、《刺客信条》、《战地》和《死亡空间》等。在续航时间方面，索尼爱立信表示如果是玩游戏，电力将支撑5个半小时，接近于目前的主流掌机。

HARDWARE 硬件 任天堂决算会上公开3DS最新情报

任天堂在1月28日召开的2010财年第三季度决算说明会上，除了公布了该季度的业绩之外，还对外发表了关于即将发售的新掌机3DS的最新情报。

在决算说明会上，任天堂社长岩田聪表示在3DS发售之后，本体的首次更新将于5月底进行，并且全球几乎是同一时期进行更新。在本体更新之后，玩家将能够利用新机能，其中包括了“Nintendo e Shop”机能、将在NDSi/NDSi LL上下载购买的软件转移到3DS主机上的机能、以及互联网浏览器机能等。

Nintendo e Shop等同于网络商店，可以允许玩家通过下载来购买软件，其中贩售的软件包括了虚拟主机（VC）、NDSi Ware（因为3DS具有兼容NDSi的功能），以及专门针对3DS制作的游戏。考虑到玩家将来购买新硬件替换掉手中的老机器的可能性，通过Nintendo e Shop购买的软件将可以转移到其他3DS主机上，不过这会有一定的次数限制。

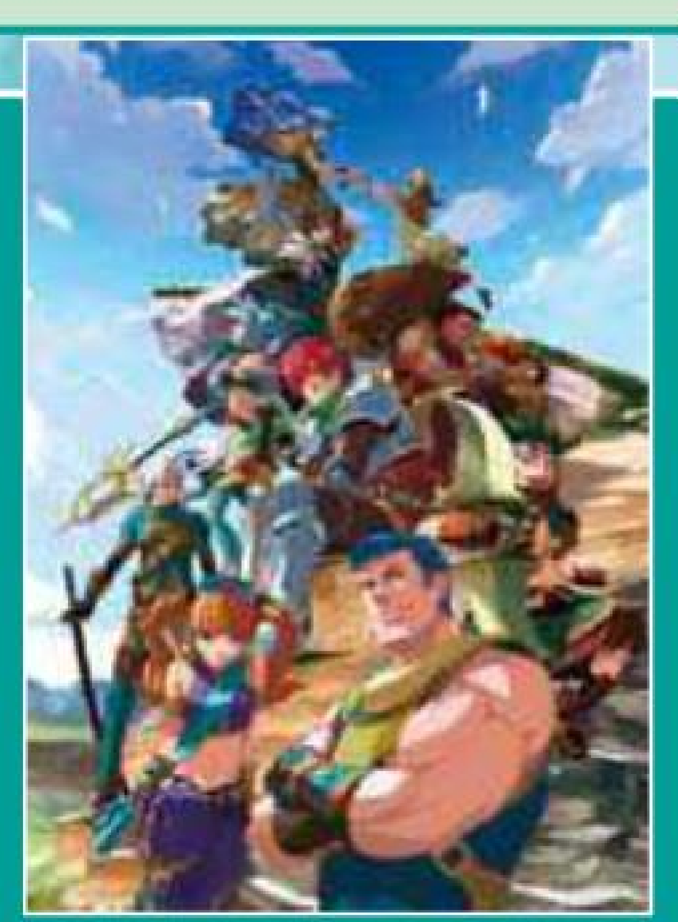
另外，玩家在用3DS进行游戏时，能够中断游戏调出HOME菜单，并记录笔记、查看好友名单、浏览互联网等。游戏笔记功能允许玩家在观看到游戏画面的同时在下屏上手写记录笔记，而书写下来的笔记能够保存成图片存储到SD卡中。

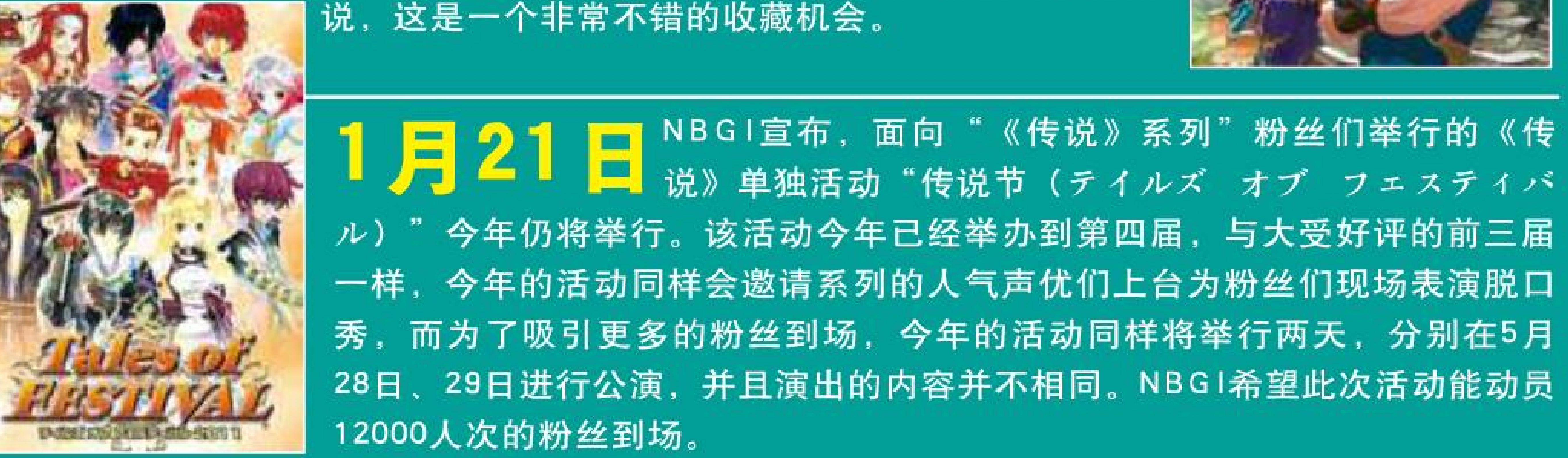
EVENT 事件 索尼发表2010财年第三季度财报

2011年2月3日，索尼集团发布了2010财年第三季度的财务决算报告。受汇率影响，2010财年第三季度的营业额相比去年同期下跌了1.4%，为2兆2062亿日元。出于同样的原因，营业利润相比去年同期下跌了5.9%，为1375亿日元。税前利润1315亿日元，相比去年同期提升6.2%，纯利润792亿日元，相比去年同期下跌8.6%。

其中包含游戏事业在内的“网络产品与服务部门”，营业额为5666亿日元（比去年同期下跌6.4%），营业利润457亿日元（同比增长134.9%）。尽管有着汇率带来的负面影响，但由于PS3硬件成本的大幅改善以及软件销量的增长，为游戏事业营业利润的增长做出了巨大贡献。

1月21日 为了纪念今年3月9日公司迎来创立30周年，Falcom宣布将于今年3月24日推出《伊苏 超值套装》（イースーパープライスセット）。该套装中包含了之前已经在PSP平台发售过的三款“《伊苏》系列”作品，分别为《伊苏7》、《伊苏Ⅰ&Ⅱ 年代记》、《伊苏 菲尔盖纳的誓约》。所谓“超值”，指的是这个套装的价格相比单买三作来说便宜很多，仅为9240日元，并且该套装还将由7代的画师绘制原创的包装用图。对于喜欢“《伊苏》系列”并且之前没有购买的玩家来说，这是一个非常不错的收藏机会。





1月21日 NBGI宣布，面向“《传说》系列”粉丝们举行的《传说》单独活动“传说节（テイルズ オブ フェスティバル）”今年仍将举行。该活动今年已经举办到第四届，与大受好评的前三届一样，今年的活动同样会邀请系列的人气声优们上台为粉丝们现场表演脱口秀，而为了吸引更多的粉丝到场，今年的活动同样将举行两天，分别在5月28日、29日进行公演，并且演出的内容并不相同。NBGI希望此次活动能动员12000人次的粉丝到场。

2月1日 去年在PSP平台发售的原创女性向恋爱游戏《二世之契》即将推出新作，平台仍为PSP。新作名为《二世之契 回忆的前方》（二世の契り 想い出の先へ），讲述的依然是穿越到战国时代的女高中生白羽真奈和奉命保护她的忍者众“轩猿”之间的恋爱故事。本作在前作本篇故事的基础上加入了新的剧情，性质有些接近于前作的后日谈。游戏将于今年夏季发售，其中普通版售价5040日元，限定版售价为7140日元。



事件 EVENT Capcom发布2010财年第三季度财报，大幅增收增益

Capcom于2011年2月2日发表了2010财年第三季度的决算报告。根据财报显示，2010财年前三个季度（2010年4月1日～2010年12月31日）Capcom的营业额为707亿7300日元（相比去年同期增长41.6%），营业利润127亿6900日元（相比去年同期增长165.1%），经常利润113亿300万日元（相比去年同期增长135.7%），纯利润达到了68亿3600日元，相比去年同期增长294.8%，实现了大幅增收增益。



在家用游戏和在线游戏领域实现了540亿5700万日元的营业额，营业利益达到了129亿4100万日元。发售于2010年12月1日的《怪物猎人　携带版　3rd》（PSP）创造了超过400万套的惊人出货记录，为Capcom业绩的改善做出了巨大贡献。以欧美玩家为主要消费群体的《丧尸围城2》（PS3/Xbox　360）得到了稳定的用户层的支持，出货量超过了200万套。《超级街头霸王Ⅳ》（PS3/Xbox　360）同样以欧美为中心，出货量超过了160万套，而《战国BASARA3》（PS3/Wii）、《怪物猎人日记　暖洋洋的艾鲁村》（PSP）则在日本国内均获得了超过50万的出货量，成绩斐然。另外，尽管《失落的星球2》（PS3/Xbox　360）的销售成绩远不如预期，但在全球范围内也达到了150万套的出货量。因此在该阶段内，Capcom共有4款游戏全球出货量超过100万。

事件 EVENT Square Enix发布2010财年第三季度财报，家用游戏销量低迷

Square　Enix集团于2月3日发布了2010财年第三季度的财务决算报告。报告中显示，公司于2010财年前三季度的累计营业额为981亿8300日元（相比去年同期降低27.5%），经常利润61亿1900万日元（相比去年同期降低70.9%），纯利润18亿2100万日元（相比去年同期降低76.6%）。

数码娱乐事业部门由于缺乏大型作品支持因此呈现出萎靡之势，财年内仅有2010年4月发售的《勇者斗恶龙　怪兽统领者2》（NDS）、8月发售的《凯恩与林奇2　伏天》（PS3/Xbox 360）获得了超过百万的销量，其他游戏软件的销量均比较低迷。在这种状态之下，Square Enix数码娱乐事业部门于2010财年前三季度的营业额仅为505亿7400万日元，营业利润为111亿6100万日元。

事件 EVENT SEGA Sammy发布2010财年第三年季度财报

SEGA　Sammy于2011年2月4日发布了2010财年第三季度财报。该财年前三季度的累计营业额为3101亿300万日元，比去年同期增长8.7%；营业利润629亿7000万日元，同比增长118.2%；经常利润623亿3400万日元，同比增长125.6%；纯利润368亿2100万日元，同比增长117.3%。

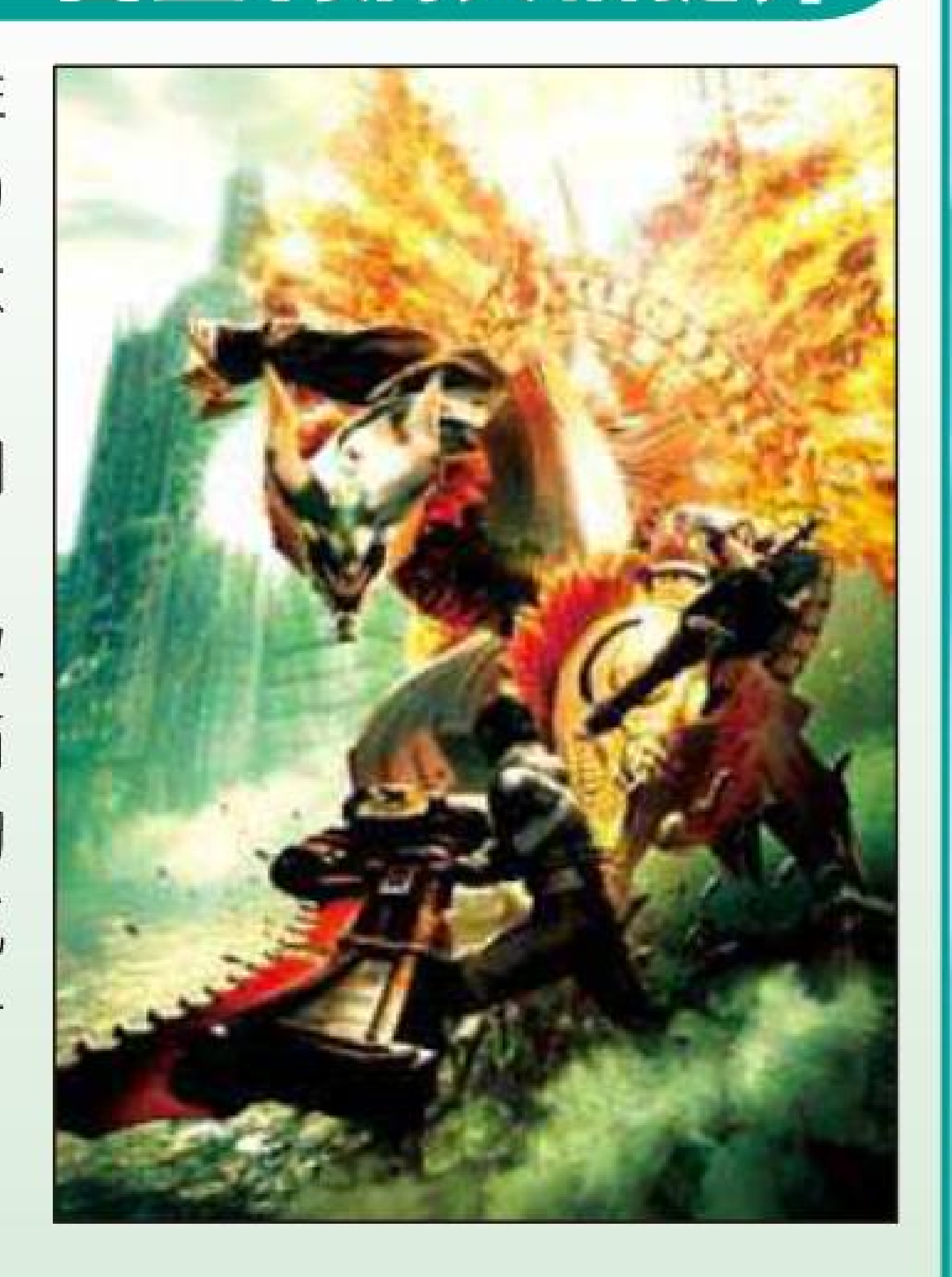
游戏关联事业方面，街机部分前三季度的累计销售额为409亿1800万日元（同比增长16.4%），营业利润84亿5800日元（同比增长79.7%）。上一财年发售的《边境保卫战》（ボーダーブレイク）和本财年第一季度推出的《初音未来　女歌手计划　街机版》等与运营商分配收入的作品在收入方面呈好调推移。主力游戏《战国大战》在卡片等消费品的贩售方面也表现出色。

家用游戏部门前三季度营业额674亿1300万日元，同比降低18.9%，但营业利润则比去年同期增长了98.4%，达到了28亿1100万日元。面向海外市场发售的《索尼克　色彩》（Wii/NDS）、《征服》（PS3/Xbox　360）、《足球经理2011》（PSP/PC）由于受到严峻市场环境的影响而销售低迷。前三季度的游戏软件销量为美国577万套、欧洲595万套、日本·其他地区190万套，合计1363万套。

EVENT 事件

NBGI发布2010财年第三季度财报，营业利润大幅提升

NBGI集团于2月3日发布了2010财年第三季度财报。该财年前三季度中，NBGI的营业额比去年同期微增1.8%达到了2880亿300万日元，营业利润为166亿1600万日元，相比去年同期大幅增长253%，经常利润165亿7700万日元，同比增长245.9%。值得一提的是，公司纯利润实现了36亿7300万日元的黑字，相比去年同期117亿4400万日元的赤字得到了大幅改善。



包含了游戏软件开发在内的游戏内容（コンテンツ）事业部门创造了1302亿6100日元的营业额，尽管以海外为中心开拓的几款新产品均没有达到销售预期，但面向日本国内开发的《噬神者 爆裂》（PSP）、《AKB1/48 星恋之梦》等高人气作品均取得了不俗的销售成绩。2010财年前三季度各平台累计新作销量，以及主力游戏累计销量如下：

2010财年前三季度累计销量

平台	新作数量（除去本地化）	销量
PS3	9款	370.3万套
NDS	25款	342.3万套
PSP	18款	264.4万套
Wii	11款	205.2万套
Xbox 360	1款	159.5万套
PS2	0款	38.4万套
合计	64款	1380.1万套

2010财年前三季度主力游戏累计销量

名称	地区	平台	销量
铁拳6	美	PS3/Xbox 360	108万套
BEN 10 终极异形	欧·美	多平台	49万套
噬神者 爆裂	日	PSP	46万套
奴役 西游记	欧·美·日	PS3/Xbox 360	46万套
高达无双3	日	PS3/Xbox 360	43万套



2月17日 由5pb.和Nitroplus联手打造，在Xbox 360和PC平台相继发售、被无数AVG玩家奉为神作的“想定科学AVG”《斯坦因之门》（(シュタインズ・ゲート）将移植PSP。PSP版在保留了Xbox 360版全部内容的同时，还收录了其后来推出的DLC内容。并且追加了PC版新增的人物立绘和插画，以及新的片头和片尾曲等要素，内容更为饱满。PSP版将由角川书店负责发行，预计将于今年6月份发售，价格为6090日元。

2月16日 SCEJ于本日宣布，Adhoc Party for PSP自从在PlayStation Store提供下载以来，在日本国内的下载量已经突破了100万。Adhoc Party for PSP是通过PS3主机来令PSP玩家之间实现网络对战、协作的网络服务，于2008年11月6日起提供服务。去年12月1日的版本升级实现了与《怪物猎人 携带版 3rd》的合作，以及同期发售的《怪物猎人 携带版 3rd》大热卖对该服务的普及提供了巨大的推动作用，据统计，仅在2010年12月1日至同月31日为期一个月的时间内，该服务的下载量就超过了20万次。





2月17日 Furyu宣布了全新跨平台原创RPG《烈焰释放 雷克斯》（アンチェインブレイズ レクス，暂译），游戏的制作阵容非常豪华，剧本将由火野峻志（代表作《格兰蒂亚》）负责，主题歌则将有植松伸夫负责谱写。本作的人设阵容更是强大，包括pako、窪冈俊之、户部淑、萩元一志等在内的多名知名画师将着手游戏中的人物设计。本作将于今年6月23日在PSP和3DS平台同时推出，售价均为6090日元，其中3DS版在迷宫和战斗时的演出效果将对应3D显示。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

NGP的究极没入感

硬件商们在公布新主机时，总喜欢捣腾一些新概念，其中又以索尼为甚。从PS2的“情感引擎”、PSP的“21世纪Walkman”，到PS3的“电脑娱乐的超级计算机”，每次都把口号喊得声震动天，但不论索尼提出怎样的新口号，到头来游戏机还是游戏机，不会变成Walkman，更不会变成超级计算机。NGP公布时，平井一夫也为它喊了一个新口号，他说NGP将提供“究极没入感的游戏体验”——这句口号省去了先迈向“多媒体娱乐设备”，再迂回到游戏机的麻烦，直截了当，一杆进洞。

作为平井一夫继任SCE社长后指挥推出的第一部新主机，NGP反映了平井一夫与久多良木健的区别：前者是商人，后者是梦想家。当索尼输得饥肠辘辘，需要的已不再是梦想，而是无比现实的柴米油盐。

从平井一夫的口号就知道NGP的定位——这是一部为真·玩家打造的掌机，虽然它在理论上可以比iPad拥有更丰富的多媒体功能，但在PlayStation Meeting 2011会议上，我们听到的除了游戏还是游戏。它拥有真·玩家们追求的高性能，拥有真·玩家们呼吁已久的第二个滑杆，它更集成了当前掌上设备所有的操作界面，触摸、声控、按键、动作感应、摄像头一应俱全，游戏设计师们再也不用为缺了哪种操作界面而感叹创意无法实现。

NGP公布前，笔者曾为传说中“性能逼近PS3”的“PSP2”而担忧，因为高昂的成本可能会将即将开始盈利的SCE再次打入地狱。不过这次发布会透露的几个细节让人稍感宽心。首先是在市场定位上直截了当地锁定核心玩家，以满足核心玩家的需要为主机设计的前提，不像PS3那样让玩家为蓝光等昂贵的多媒体用途买单。NGP将会是有史以来操作手感与机能最接近家用机的掌机，只要获得核心玩家的支持，即使价格较高，也会有足够的核心玩家撑起NGP的初期市场需求。其次是平井一夫时代的SCE终于放弃了久多良木健时代对技术主权的追求，不再使用索尼自己的核心技术，而采用当前智能手机行业最流行的“ARM Cortex-A + PowerVR SGX”的黄金组合，由于各种零部件都已是成熟技术，因此供应量有保障，成本也更低廉，还省去了高昂的研发成本。第三点是索尼已经为NGP规划了控制软件开发成本的方法，即使用PS3版游戏现有的素材来开发NGP版，因为NGP的游戏画面将与PS3极为接近，包括人物、场景、关卡等素材均可直接调用，经过简单改造即可变为NGP版。发布会现场演示的几个第三方技术DEMO都是不到两个星期的时间完成，可见将PS3游戏移植为NGP的成本将十分低廉。

历史上的高性能主机之所以发展艰难，说到底是为成本所累。如果索尼把软硬件成本都控制下来，愿意花点钱把PS3塞兜里的还是会大有人在。不过前提是NGP的售价不能太离谱。据说NGP的性能是iPhone4的4倍，主机造价肯定低不了，索尼还信誓旦旦绝不亏本卖NGP，那么要控制价格只有把希望放在3G身上。决定NGP成败的关键，也许就是其3G网络发展计划。在美国与Verizon签约两年的iPhone4（16GB版）售价200美元，而同样机型的裸机价格高达650美元。我们不用指望NGP通过3G服务捆绑实现同样的优惠幅度，只要能因此折价200美元，NGP的胜算就会大大提高。玩家就是这么一个奇怪的消费群体，我们不愿意一次性花3000块买台游戏机，却宁愿每月花几百块玩网游。欧美玩家们也不愿花400美元买部掌机，但他们会因为能花200美元买台PS3级别的掌机而口水横流，然后每月再花30美元欣喜地享受随时在线的掌上FPS大战。





Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

期待

有一位朋友问我："你是否会首发入3DS?"

对于现在的我来说，早已经过了那个为游戏癫狂痴迷的年龄段，现实生活中有太多比之更重要的事情需要去做。只有到达一定的年龄段，才会憬悟挥霍时间才是最大的奢侈，忙碌的工作途中偶然瞥见那些专注于游戏的学生哥们的身影，只能默默慨叹青葱岁月的一去不复返。近来有位编辑曾经调侃在下："你可以出本名为《拖稿的1000个理由》的书，绝对畅销媒体圈内……"其实所有的理由归结起来不过就是一个字——"忙"。

虽然已是全民网购的时代，不过笔者还是喜欢选择亲赴专卖店的方式选购游戏软硬件，这俨然是宗教仪式般的虔诚举动。更为至关重要的一点，TV游戏这一行早不是什么人都想插一脚的暴利行业，时下还坚守着一隅门店的经营者基本都是那些真正的游戏老玩家，这也是难得与同道知己进行交流的机会。不过仔细算来，最近一次赴游戏店居然还是四个多月前帮助上司家千金的Wii增添硬盘。

所谓的PSP2（NGP）果然如期发表，果然一如既往地堆砌硬件性能，原本对于索尼的些微期待彻底一扫而空，目前这款硬件产品已经暂时被排除在未来的购买清单之外（或许惟有"《龙战士》系列"最新作能够改变本人的意愿）。对于3DS，裸眼3D确实是最激发在下购买欲望的卖点，自从看过《阿凡达》和上海世博会的若干3D影像后，越来越强烈地期待任天堂能够利用3D影像技术创造出全新的游戏娱乐方式。经历了20多年的游戏生涯，充分感受到传统游戏方式的瓶颈，纯粹游戏影像的提升绝非王道通途，君不见有如此多的玩家由衷感叹美轮美奂的《FFXⅢ》远不如那些至今看来画面早已不堪卒睹的前作。

至今也难以忘记当初NDS的全新娱乐方式给本人带来的巨大冲击。入手《任天狗》之时距离家养的杂种牧羊犬走失不到四个月，我为游戏中的柴犬取了相同的名字——"露露"。经过一番精心调教，当游戏中的狗狗随着呼唤做出摇头摆尾的亲昵动作时，那种充分的成就只能意会而难以言传。随后长达半年多时间不间断地喂食、调教和逛街，我和那个虚拟的宠物居然建立了难以割舍的感情。直到某天狗狗连同NDS主机不慎丢失在地铁上，我为此居然心里难受了好几天，心情低落程度较之当初露露的失踪不遑多让！当年对于《任天狗》的不满点在于画面受机能限制还不够精致，狗狗的动作也比较单一，因此对于3DS版《任天狗+猫》充满了期待，更何况还追加了3D效果（想想狗儿迎面扑上身的拟真感觉）。计划在三月初头抽空去购入一台3DS+《任天狗+猫》，或许还会捎上一款《街霸Ⅳ 3D》作为对Capcom的应援。我也对3DS附带的3D摄影机能非常感兴趣，准备亲手制作一些3D Flash供朋友间分享快乐。

之前的NGP发表会，索尼一再标榜的是该主机和PS3软件互换开发的便利性，不过到底又有多少人愿意在携带主机上体验PS3游戏的缩水版本尚是个未知之数，NGP的设计思路较之前代PSP并未有多少实质性的改变，而其竞争对手的实力和数量则更胜当初。追求性能是"技术的索尼"执迷不弃的自存之道，然而硬件性能却是最经不起时间考验的产物，君不见NGP尚未正式发表，据说其硬件指标已经被某社即将发表的次世代手机产品全面超越，真正能够起到决定因素的还是软件阵容。TV游戏产业的进化离不开技术的革命，但是产业的健全发展同样需要寻找平衡点，动视暴雪、EA虽然在高清游戏领域多有建树，然而近期却先后发生巨额亏损。Square Enix去年大举进军高清游戏市场，结局却遭遇了惨重的经营挫折。索尼固然一片雄心壮志，但是在高成本之下会有多少第三方愿意冒险推出原创作品呢？如果还是如PSP初期那样以冷饭充场面，其结局或许不言而喻。

至少有一点可以肯定，本世代两款携带主机的硬件性能差异绝对没有上代那么悬殊，两方均是蓄谋已久，本人真诚期待索尼此番能够给力点，毕竟任天堂是个需要外部强大压力才能迸发真正底力的主！



游人望远镜

有句俗话：“恭喜发财，利是到来”，所以未婚人士新年收红包对本人而言已经是常识，但放完假回来，听见这事的阿鲁和白菜表示大为惊讶，说他们是一旦工作就要发红包，我笑而不语……

栏目主持
酷洛洛



小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督



Playstation Meeting圆满结束了，在休息室和平井一夫先生留影。



试玩NGP

在休息室试玩NGP，因为手感和操作太好了，制作人们都显得十分开心。

1月27日



酷洛洛：不知道小岛和一群制作人在玩些什么NGP游戏呢？



原田胜弘

“《铁拳》系列”之父，现制作街机游戏《铁拳TT2》。

新年去寺庙抽了个大吉！

1月3日



调试ing。

2月13日

酷洛洛：估计白菜看见这张《铁拳TT2》的照片后，又会忍不住跑去街机厅打几个小时吧（笑）。



小野义德

“《街头霸王》系列”制作人，现制作3DS《超级街头霸王IV 3D》



真高兴真高兴！虽然是义理巧克力，但叔叔我也很高兴。

2月14日



稻船敬二 儿子超越父亲

前Capcom常务执行董事、开发统括本部长、情报统括。缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物。

最近儿子好像有点“那个”……难道，已经比我要高了？

两个站在一起比了一比，果然我输了。

看来会越来越比我这个父亲高呀，那时候心想什么时候会高过我，看来这天终于到了，一种欢喜的心情油然而生。

想起15年前孩子刚出生时的鲜明对比，现在我可彻底认输了。

尽管只是身子比我高而已，但作为父亲这时真的很高兴。

到时候出来工作、走上社会后超越父亲的话我想我会更加高兴吧。

我也有自己的部下，而部下相当于自己的孩子，当部下超越上司的时候，心情会不会不一样呢？

毕竟是外人，上司和部下也是对手吧。

把各种东西教给部下，将自己学会的知识全部传授给他们，而部下们认真学习、不断努力，最终在工作上有着不错的表现。

当部下连自己做不到的事情也很好地完成的时候，说真我会觉得很高兴的，但这个世界又岂是如此单纯呢。

过去我经常和上司有摩擦。

学生时代的我，在部活动里居然和前辈摩擦，当时觉得自己真的很嚣张。

我很讨厌明明是前辈却比自己还不济的人。

虽然现在应该是不会有这种情况，但当时的确如此。

在开始工作的时候，我对不认真制作游戏的前辈也会很严厉地去批评。

有时候会遭到上司的讨厌、也会遭到同事的阻挠，但我感觉也没什么。

总之我当时就是那种不懂人情世故的人。

这性格到现在也基本没什么变化，不过也正符合我啦。

自己悉心培育的孩子（部下）超越自己的话我会很高兴的哦。

我会一直希望那天的到来，并且尽自己所能地将各种东西教给他们。

看着自己的孩子茁壮成长，而自己也为了不输给孩子而继续努力。

想到孩子会追上自己的时候，我会更有冲劲地向前迈进。

我觉得不应该站在一边不动注视着孩子，应该要在奔走的过程中看着自己的孩子不断成长。

而这时孩子超过了父亲，作为父亲难道不很应该坦率地给予其掌声么？

若作为上司止步不前，只让部下不断工作，当他们超过自己的时候岂可能不嫉妒呢？

与其有时间打扰部下，倒不如利用这些时间，为不输给部下而继续向前。

这时尽管是输了，也会输得心服口服，也会为培养出这样的部下而感到骄傲的。

我为儿子的成长而高兴，希望他能成长为不仅在身高上，而是各方面都比我要出色的人。



酷洛洛：稻船敬二这文话中有话呀，感觉在Capcom的时候受了不少冤屈似的……



预约3DS的时候发现已经预约完了，然后去欧洲的3DS活动时发现又预约完了，悲剧……难道要我当天去排队么？



《超级街头霸王IV 3D》妥妥的！努力争取和任天堂自产的游戏一样畅销。还望大家多多支持《SSFIV 3DE》。

1月23日



酷洛洛：我还真想看看《街头霸王》制作人首发排队买3DS的情景（奸笑），话说今年怎么没女孩子给我巧克力呢……



栏目主持：胧月

新年过，春节期间日本大量PSP游戏问世，备受关注的《战场的女武神3》以初周10万套销量拔得头筹。其他作品或素质优秀、或原作口碑良好，销量榜的1～7名均被PSP游戏占据。值得关注的是排名第九的《二之国》，尽管发售初期的初动销量令人担忧，但好在保持了长卖的势头，累计销量突破50万已是毫无压力。

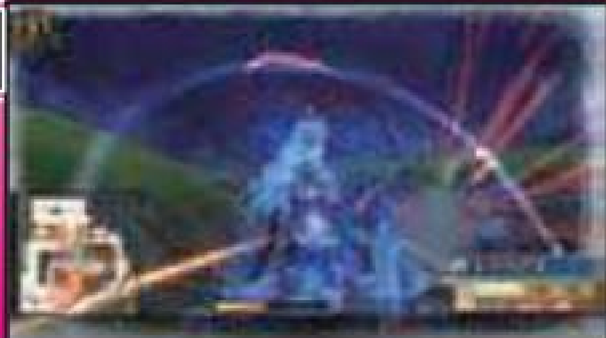
软件销量（日本） 2011年1月24日～1月30日

1 战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

■SEGA■S・RPG■2011年1月27日■6279日元

NEW 本周销量 10万8985套 | 累计销量 10万8985套 PSP



从SEGA目前的策略看，“《战场的女武神》系列”要再创造一代全球突破100万销量的纪录已经不太可能，但俗话说知足常乐，以相对较低的成本开发在PSP上，保持20万左右的最终销量对于公司来说已经是很安全也很棒的盈利点。本作在系统上虽然只是对前作的补充改良，但剧情比前作更为耐人寻味。

2 我的妹妹哪有这么可爱 携带版

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

■NBGI■AVG■2011年1月27日■6804日元

NEW 本周销量 8万9410套 | 累计销量 8万9410套 PSP

3 喧哗番长5 汉之法则

喧哗番长5 汉の法则

■Spike■A・AVG■2011年1月27日■5229日元

NEW 本周销量 6万4358套 | 累计销量 6万4358套 PSP

4 魔法禁书目录

とある魔术の禁书目录

■Ascii Media Works■FTG■2011年1月27日■6279日元

NEW 本周销量 5万6567套 | 累计销量 5万6567套 PSP

5 怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元

↓ 本周销量 3万9453套 | 累计销量 413万905套 PSP

6 王国之心 梦中诞生 最终混合版

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX

■Square Enix■A・RPG■2011年1月20日■6090日元

NEW 本周销量 1万9794套 | 累计销量 9万8838套 PSP

7 付丧神物语

つくものがたり

■Furyu■RPG■2011年1月27日■6090日元

NEW 本周销量 1万2855套 | 累计销量 1万2855套 PSP

8 口袋妖怪 黑・白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元

↓ 本周销量 1万2553套 | 累计销量 508万1521套 NDS

9 二之国 漆黑的魔导士

二ノ国 漆黒の魔导士

■Level-5■RPG■2010年12月9日■6800日元

↓ 本周销量 1万515套 | 累计销量 49万3875套 NDS

10 AKB1/48 星恋之梦

AKB1/48 アイドルと恋したら

■NBGI■AVG■2010年12月23日■5229日元

↓ 本周销量 9522套 | 累计销量 36万3779套 PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年1月24日～1月30日

机种	周间销量	2011年销量
NDSi	2万5467台	29万3465台
PSP	2万9658台	18万4189台
NDSL	1424台	1万2375台
PSP go	164台	1万480台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：
3243万138台

PSP+PSP go累计销量：
1647万1600台



DEAD OR ALIVE Dimensions

追迹“《DOA》系列”剧情的全新模式 编年史

NINTENDO 3DS

死或生 次元

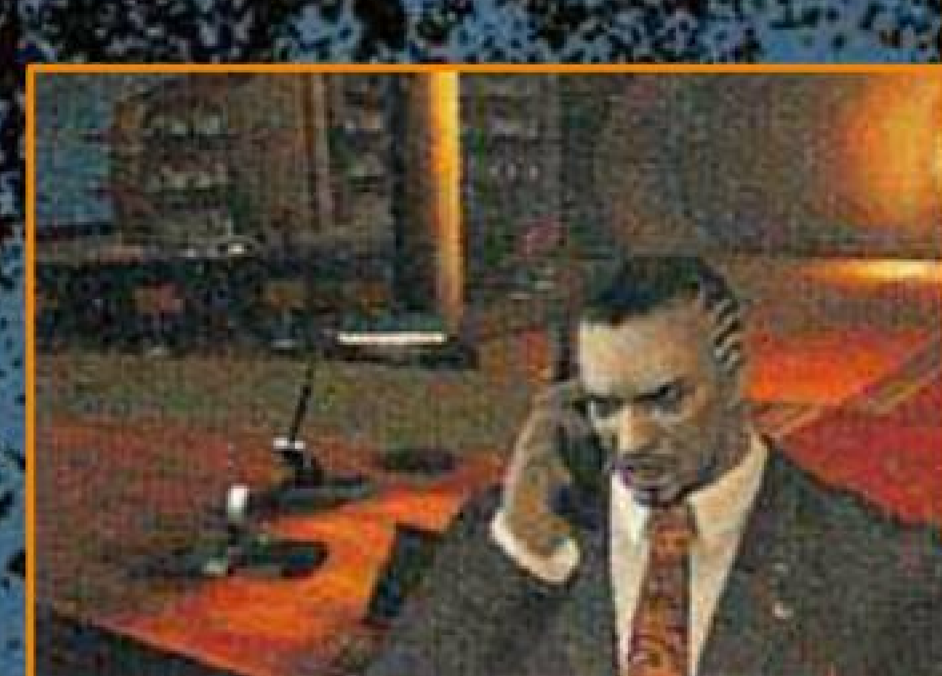
DEAD OR ALIVE Dimensions

Koei Tecmo Games	FTG	发售日未定	日版
1～2人	售价未定	对应周边未定	

相关报道 Vol.144 P42

随着3DS发售临近，不少3DS新作也渐渐揭开了面纱，近期Koei Tecmo Games放出了著名格斗游戏系列《死或生》在3DS上的处女作《死或生 次元》的最新情报，同学们要密切留意本作加入的新功能哦。

本作中加入全新的游戏模式“编年史（クロニクル）”，在该模式中，玩家可以一边沿着系列剧情前进，一边学习本作的各种战斗基本技巧。而许多过去从未公开的事件亦将收录其中。



▶正在用手机和某人通话的道格拉斯。他正是举办格斗大赛“死或生”的企业——DOATEC的总裁。

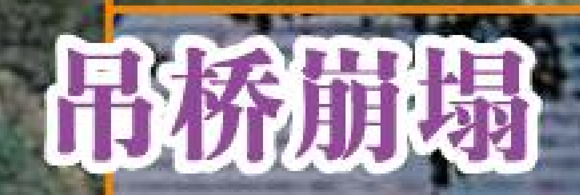


电话的另一边……



拜曼锁定的目标是?

◀手持狙击来复枪潜入的拜曼，到底要把枪头对准谁呢?



吊桥崩塌

◀▲在吊桥上的霞以及绫音，突然遭到枪击。

巨大游轮抵达某岛屿



◀▲承载着参赛者的巨大豪华游轮在夜间抵达某个岛屿，战斗的序幕即将拉开。

编年史模式登场的辅角色

紫电

雾幻天神流第17代首领，是霞与疾风的生父，在抵受着降临至村庄的种种悲剧和苦难的同时，苦心锻炼霞、疾风以及绫音等人。



菲姆·道格拉斯（フェイム・ダグラス）

大型综合军事物质企业“DOATEC”的总裁，虽然身为军火商人，但内里却是一个希望通过格斗来引出人类善良一面的理想主义者，貌似有多个情妇。



玩家可以操作的角色们

克莉丝汀（クリスティ）

声优：三石琴乃

精通蛇拳的杀手，冷酷无比而又具备完美刺客资质的女性。利用如同蛇一样的变化动作，解决盯上的猎物。

瞳（ヒトミ）

声优：堀江由衣

从小就在父亲的指导下学习空手道，利用轻盈的步伐使出空手道特有的狠重一击。

拜曼（バイマン）

声优：银河万丈

原军人，是暗杀高管政要的专家。擅长擒拿技，打击技也相当见长。

隼龙（リュウ・ハヤブサ）

声优：堀秀行

继承了被称为“超忍”的·流忍术。能随意地使出“饭纲落”等超越常识的最强忍者。

海莲娜（エレナ）

声优：小山裕香

道格拉斯与情妇玛利亚生下的女儿，是使用劈卦拳的高手，灵活地运用特殊步法“仆步”，进行如舞蹈般的华丽战斗。

唐纳文（ドノヴァン）

DOATEC的天才科学家，在组织内拥有巨大的政治后台，心藏巨大的野心，并策划着多个阴谋，与道格拉斯的思想背道而驰。



新功能 能够轻松使出招式的“数码指令”

利用数码指令，可以在下屏幕直接查看目前键入的按键所能派生的所有招式。而且玩家也无需记招，只要触摸技表就直接使出招式。

▲无需玩家查看技表的方便功能，招式判定上、中、下段都标记其中。



触摸下屏幕技表就能立即使出招式

战斗场景介绍

雪山

气候多变、而且还会发生暴风雪的场景，站在冰上脚很容易打滑，悬崖下的冰柱也会因战斗的冲击而破坏。

生化实验室

位于德国地区的DOATEC研究设施，墙壁和天花板都带有高压电流，一旦触碰到就会受伤。另外里面装满培养液的圆筒到底是什么实验装置呢？



吊桥



靠近雾幻天神流村庄的古老吊桥，因为脚下的木板早已腐烂，一不小心就会掉落悬崖。当掉落至谷底时，双方会在溪流继续展开战斗。



离《SD高达G世纪 世界》的发售时间已经越来越近，而官方的相关情报也越来越朗。新机体、新系统、新要素，这款史上最强《高达》SLG到底有着何种魔力，能吸引无数FANS为之期待，现在就来为大家揭开它的全貌。

文 酷洛洛 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

SD高达G世纪 世界			
SDガンダム Gジェネレーション ワールド			
NBGI	SLG	预定2011年2月24日	日版
1人	6090日元	无对应周边	
相关报道	149 38		

登场机体介绍

MG RX-79[G]EZ-8



◀Ez8与两台陆战型高达协力，使出同时攻击，重现08小队的部队作战。



GNMA-0001V





▶重火力多重目标攻击歼灭可变形MA。可以从MA形态转换成MS形态。装备有GN獠牙、粒子束炮以及电磁鞭。

GNR-010 0强化战机

◀以支援00高达为目的开发的战斗机，由于自身装有光束武器及导弹，因此也能独立作战，与00高达合体后称为【00强化模组】。



AMS-129

安杰洛专用居拉·祖鲁

▶伏朗托亲卫队队长——安杰洛·梭裴的专用机体。

GF13-044NNP

曼陀罗高达



◀新尼泊尔代表驾驶的有着吊钟般奇特形状的机动斗士（Mobile Figher）。有着惊人的性能。





OMAX-01 格兰扎姆



▼继承了毕克·扎姆设计理念的巨大MA，装有大型对舰级米加粒子炮和光束偏向力场，具备强悍的攻击力。





▲地球联邦军量产型可变型MS：里歇尔是以Z高达量产化为目的，所开发的『RGZ系列』机体的最终成果。

RGZ-95 ReZEL 里歇尔



GN-004 中性高达



▲隐藏在德天使高达内部，当德天使排除外装甲后就会出现，拥有极高的机动性，不仅可以使用Trans-AM系统，还装备了其特有的"审判系统"。



RGZ-95C ReZEL 里歇尔队长机



RGM-89S STARK JEGAN



武装强化型杰刚

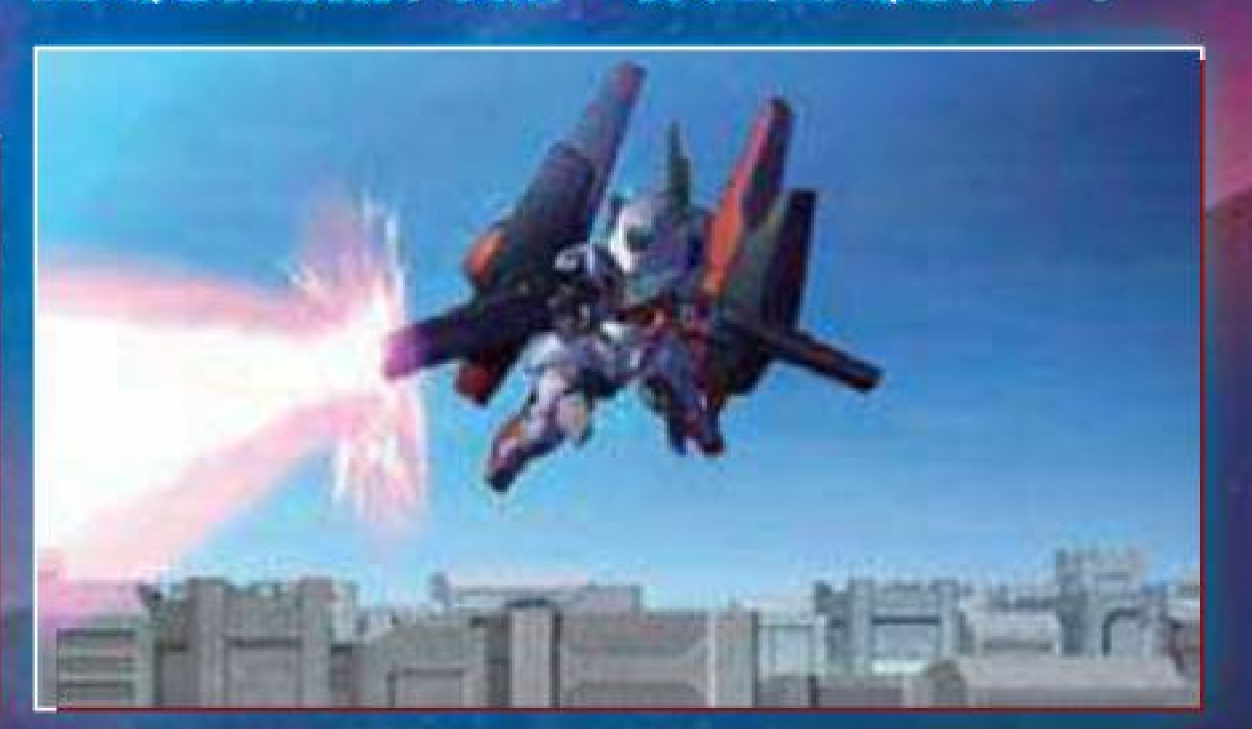
◀最初出现在高达设定集《CCA-MSV》，如今在《机动战士高达UC》正式登场的机动战士，在泛用量产型机体"杰刚D"的基础上追加武装和装甲，属于对舰型机体，也是专门提供给队长级别使用的特别样式。





GNR-101A GN弓兵战机

▲《高达00》第二季的机体，索玛·毕利斯的座机。和堕天使一样可以变为MA形态，此外还能与堕天使高达合体，变成"弓兵型堕天使高达"。





GSX-401FW 观星者高达

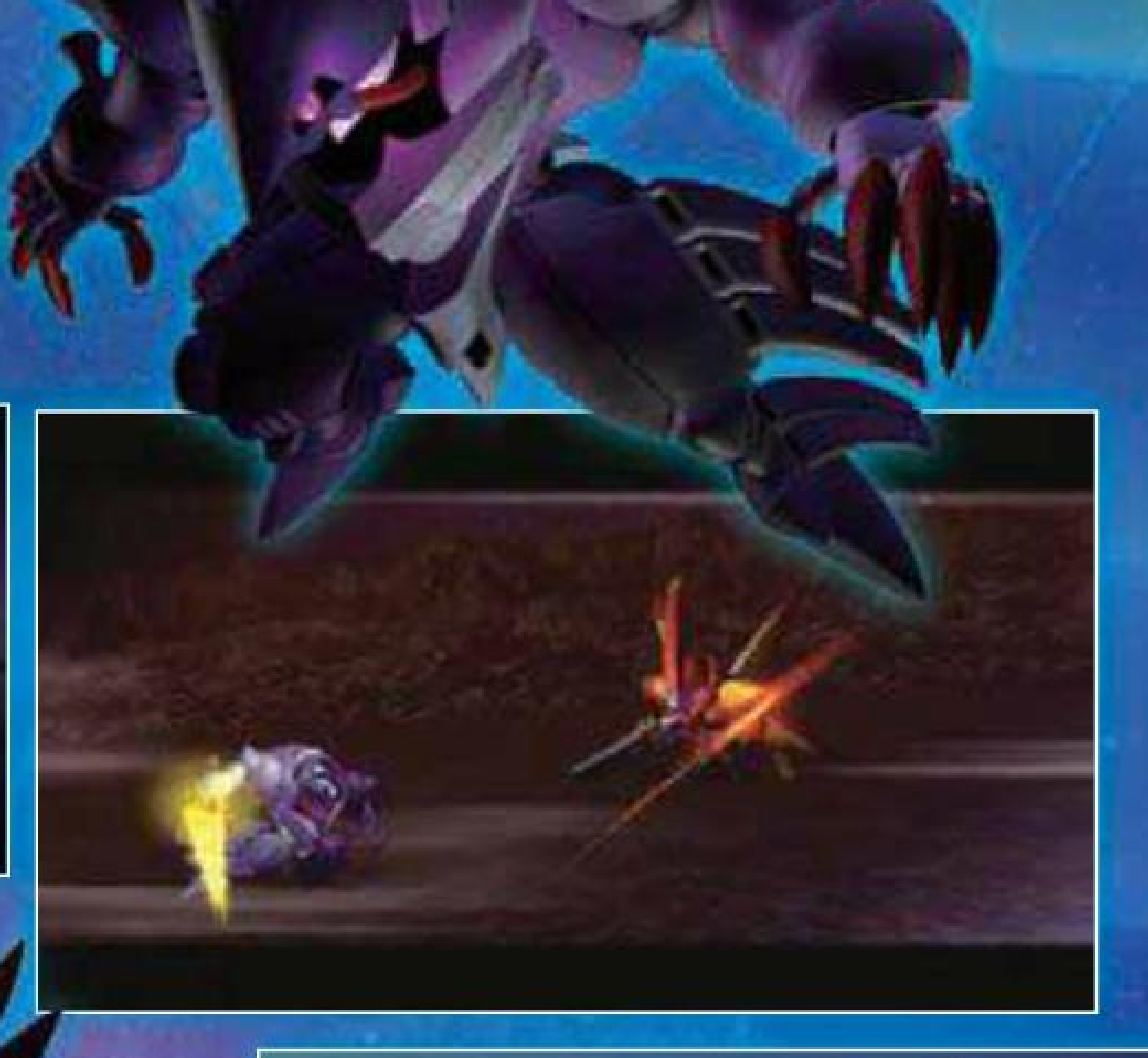


◀出自《机动战士高达 SEED C.E.73 观星者》的宇宙探查型人工智能学习机，并非战斗用机型。背后的圆环可以承受太阳风，并将其转换为动力，驾驶员为赛雷妮·马克古里夫。



科尔尼格斯

▼出自《机动战士海盗高达 钢铁之七人》，是木星帝国以海盗高达完成体为目的开发出的可变形机动战士，由影之卡利斯托驾驶。有着优异的机动性，擅长接近战。



XM-07B
奇利专用比维基纳·基纳II

▲出自《机动战士海盗高达 钢铁之七人》，是死亡先锋的试作型MS，在维基纳·基纳II的基础上，把左腕的光速盾换成可发射光束的蛇腹长腕。







▶《机动新世纪高达X》中艾尼尔驾驶的机动战士，在陆战型杰尼斯改的基础上，加装头部辅助摄影机，也能使用光束来复枪，特点是蓝色涂装。



RMS-006G
杰尼斯改（艾尼尔特装型）





▶出自《机动战士Z高达》，籍属泰坦斯的试作形MS。可以变形为飞行的MA形态，由于采用独特的有机框架，即使处于MA形态依然可以使用腕部的功能。3机协作还可以利用他们的特殊武器“海蛇鞭”展开连协攻击。

RX-139 汉布拉比

新系统"世纪中断"揭开面纱

何谓"世纪中断"？



游戏中所有关卡，除了胜利条件与失败条件外，还分别设定了爆发关键（ブレイクトリガー）和挑战任务，当满足爆发关键所需的条件时，游戏就会触发世界爆发，这时敌我双方会相应出现增援，同时挑战任务就会出现，如果完成挑战任务，更会出现秘密机体哦。

第一步





在地球低轨道的交战关卡中，首先展开的是《MS IGLOO》的剧情。保护HLV（运输机）是本关中断关键的条件，若完成这一条件，就会触发世纪中断。

第二步



当第一次世纪中断开始后，《机动战士高达SEED》的大天使号，以及追击该队的扎夫特军就会出现，战场上随即展开跨作品的战斗。这时中断关键会变为击坠阿斯兰；同时挑战任务也会同时出现——要求由基拉击坠阿斯兰。





第三步





若成功击退阿斯兰，第二次世纪中断就会发动，双方出现第二批增援，这时敌方出现由卡多驾驶的"诺耶·吉尔"，而我方则加入了由浦木驾驶的GP03D。

第四步





若完成了第二步出现的挑战任务，在第三步还会出现神秘机体——海盗X2。

穿越无极限的世纪中断组合

游戏中每一个关卡都含有世纪中断要素，除了上面介绍的角色与机体外，还有各种要素留待玩家的挖掘，以下放出的两组世纪中断组合肯定会让高达FANS会心一笑。

复制人对决





▲艾露比·普露的复制人马丽坦与普露二号展开对峙，两人在想什么呢？

格兰扎姆量产后，联邦之流算什么！



▶在初代《机动战士高达》的所罗门攻防战中，德兹尔驾驶的并不是毕克·扎姆，而是其衍生机型——格兰扎姆！

通信交换系统介绍

如果老玩家觉得之前介绍的“世纪中断”与《G世纪 战争》的“战争爆发”系统相似，那以下介绍的绝对是本作全新元素。现在就让酷洛洛来给大家讲解《G世纪 世界》的个人角色制作（マイキャラクター）以及资料通信（データ通信）功能吧。

制作属于自己的角色吧

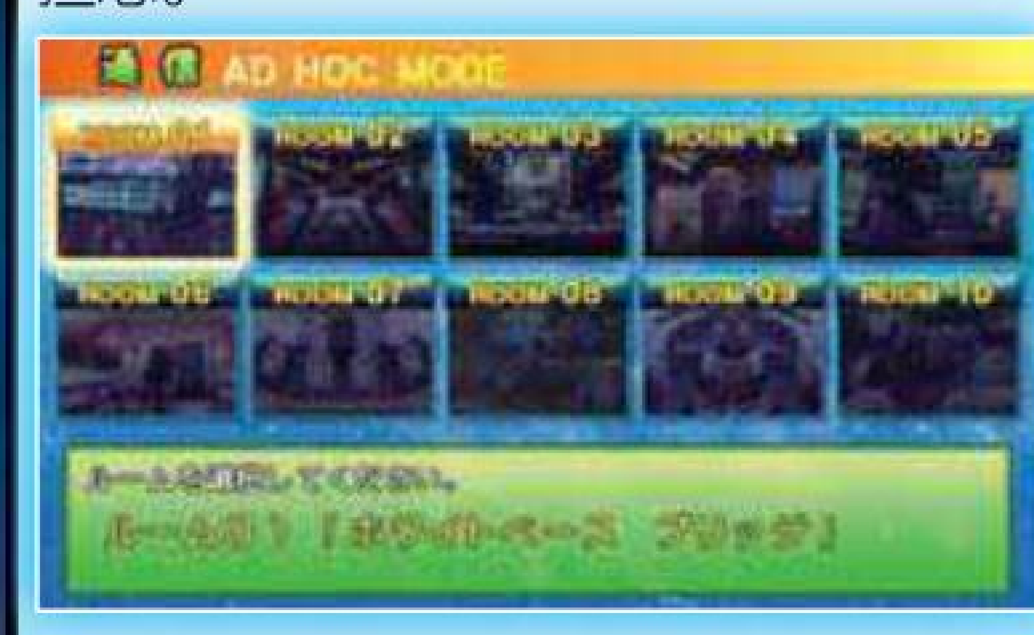
本作中玩家可以制作属于自己的原创驾驶员，名字和性别自然不用说，就连成长类型以及战斗配乐都可以自由设定，创造自己喜欢的角色，介入高达世界的战争中去吧。

▶所有设定选择完毕后进行登录，最多可以创建10个自建角色。



资料通信 第一步 选择房间

要与其他玩家交换资料，就要利用PSP的Ad-Hoc通信模式了。首先与手持PSP的玩家在一起，然后选择进入同一个房间。虽然说每个房间最多只可以容纳4名玩家，但由于游戏提供的房间十分多，因此即使人数超过4人也不用担心。



◀每个房间都有不同的名字，联机的时候选择自己喜欢的房间吧。

资料通信 第二步 选择交换对象进行资料传送

进入房间后，就可以与对象进行资料交换了。可以交换的资料包括机体单位的生产列表以及自建角色，不但可以让玩家在攻关过程中更加轻松，而且可以与好友齐心合力，发挥最大的效率来完成全部生产列表。



▶选择通信对象时，还可以浏览对方的游戏资料。



▲接受完毕并登陆后，自己的生产列表就会追加新的可生产单位了。

资料通信 第三步 把租凭角色编进队伍中

接收其他玩家的自建角色后，这些角色就可以以“租凭角色”的身份登录到队伍中，因为交换时角色等级和能力值都会保留，因此如果有培育过的租凭角色参与战斗，可以让攻关过程更加轻松。



▼这些角色可以和既有登场角色一样编入队伍中。

与好友的分身一起准备出击吧！





◀在资料通信中，最多可以登录10名租凭角色。

选择核心角色并肩作战







▲◀本作连敌对角色都可以成为玩家的核心角色。

和前作《G世纪 战争》一样，玩家可以选择其中一位历代高达作品的主人公为搭档核心角色。而本作中不单是主人公，就连系列中的主要敌对角色，如卡多、夏亚、哈曼等都将可以成为玩家的核心角色，而随着《高达UC》的开播，其主人公巴纳吉亦加入战场。

核心角色的作用

进入舞台攻略时玩家可以选择一位核心角色，选择后队伍编成中会加入核心角色的专属位置。而核心角色在战场上的援护范围将比其他角色要高，为战斗提供不少的帮助。



海盗高达X3&海盗高达X1连协

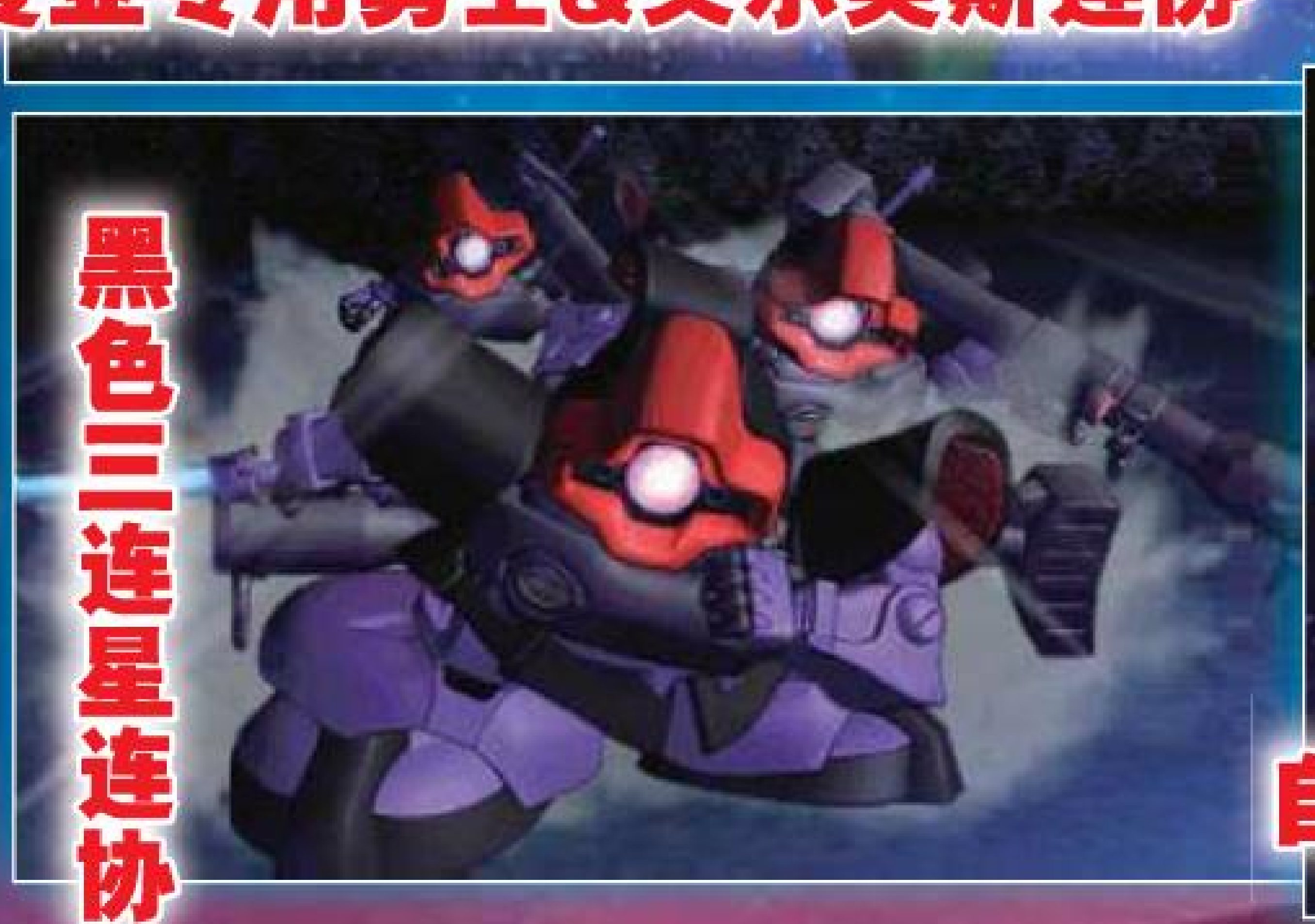
梦幻的连协攻击

本作的连协攻击表现将大幅增强，原作中相关角色的连协攻击将更具魄力，现在来为大家送上几个同作品机体的连协攻击场面吧。



夏亚专用勇士&艾尔美斯连协

座天使高达连协



黑色三连星连协



自由高达&正义高达



《高达》动作游戏的新地平线

NINTENDO 3DS

高达 3D战争

GUNDAM THE 3D BATTLE

◆NBGI◆ACT◆预定2011年3月24日◆日版

在3DS公布之初，一个为众人所熟悉的名字就出现在我们的眼前——高达。本作是首款在3DS上推出的高达题材动作游戏，玩家在游戏中会扮演各时代的驾驶员，置身于3D立体画面中宇宙世纪战场上展开火拼。游戏利用3DS的邂逅通信技能，可以把自己培养的驾驶员以及改装过的机体数据与其他玩家进行交换。交换所得的驾驶员和机体也有可能在自己进行任务中出现哦。

而本作收录的作品，目前官方发表的包括《机动战士高达》、《机动战士Z高达》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》（均为剧场版）、以及《机动战士高达UC》共4作，今后还会出现哪些作品，实在让人期待。现在就来带大家看看本作的相关战斗场面和登场机体。

（文：酷洛洛）





▲交换的机体会在玩家的任务中成为敌人。

《机动战士高达》



▲在0079部分玩家在游戏中可以选择联邦军以及吉翁军，在不同的立场进行游戏会否有不同的感受？

《机动战士Z高达》



▲卡缪与花的悲剧之战。

《机动战士高达 逆袭的夏亚》



▲讲述阿姆罗与夏亚的最终决战。

《机动战士高达UC》



▲新吉翁的新安州，其驾驶员被称为——夏亚的再来。

部分机体介绍



15周年剧场版纪念作品！



“《名侦探柯南》系列”终于要推出时隔6年的推理AVG了。关于这部动漫，在国内应该是无人不知无人不晓，介绍也显得多余。本作中，将会在两个不同的地方同时发生两个案件。东京的案件将由柯南

NINTENDO DS
名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲
名探偵コナン 蒼き宝石の轮舞曲
◆NBGI◆AVG◆预定2011年4月21日◆日版



▲可以通过触控笔调查现场的可疑之处。



▲与各种各样的人对话，能够得到必要的情报。



▲随时可以确认已经获得的关键词。收集完所有的关键词后，游戏将自动进入“解决篇”。

负责，而安迪尔王国的案件则由服部平次接手，在同时解决两个案件的过程中，围绕着两个国家的巨大阴谋也将浮出水面……

本作是一款正统的推理AVG，因此需要通过选择“问话”、“移动”、“调查”等等行动指令来进行事件的搜查。通过从各个场景获得的“关键词”来获取真相。

（文：白菜）

玩家的征途是欧洲大陆！



PLAYSTATION PORTABLE
J联盟 创造球会7 欧洲加强版
J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！7 EURO PLUS
◆SEGA◆SLG◆预定2011年夏◆日版

时值“《创造球会》系列”15周年，SEGA也公布了新作的消息。作为系列的正统续作，本作在6代的基础上做出了大幅度的强化和革新。玩家除了可以执掌日本J联盟球队的帅印外，包括意大利、英格兰、荷兰、西班牙、德国、法国在内的欧洲六大联赛的俱乐部也会登场，而玩家想要进入这些豪门，必须先提高自己的“教练名声”。

在游戏中玩家将全权负责球队各方面的运营，并身兼教练、球探等多种职务，通过自身的努力让球队在各项赛事中取得佳绩。但与系列以往作品所不同的是，本作中玩家也拥有自身的成长要素。在不断积累经验、提高声望后，还有可能接到其他俱乐部抛来的橄榄枝，从而进行自由转会。不过若是球队没能达到合同上所要求的成绩，玩家同样会落得被扫地出门的下场。

（文：苍穹）



▲在本作中玩家除了要用心经营俱乐部外，还需要悉心培养自己的能力。



▲法国新生代球星纳斯里。看来本作在人物脸部刻画方面下了一番功夫。

全新的热血校园题材新作即将登场！



PLAYSTATION PORTABLE

猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！ ～暴れん坊教师in High School～

◆Spike◆A·AVG◆预定2011年4月21日◆日版

制作了"《喧哗番长》系列"以及《口若悬河 希望学园与绝望高中生》等学园相关题材作品而被玩家熟知的Spike近期又要推出一款全新的学园题材相关新作。这款名为《猛虎！高校暴力教师》的主人公名为梶虎男，是任侠集团"大神组"三代目若头，而玩家便要操作这样一个"有身分"的高中老师，让3年D组的全体学生顺利毕业而努力，这其中的阻碍和困难就要又玩家来着手解决了，相信看过《GTO》和《极道鲜师》的朋友们看到这里都会会心一笑吧。



▲有一个这样的热血老师，中学生活一定会非常精彩的！

游戏的主剧情自然是围绕着一个个问题学生展开，不过本作的可活动范围可不止学校，校外的场所也是梶虎男涉猎的范围，玩家可以操作虎男在龙峰市的各个角落活动，其中不少地方还能触发迷你游戏，看上去很有《如龙》的感觉，不知道会不会加入"夜店系统"呢……



▲有趣的迷你游戏。

（文：阿鲁）

打造最强神姬，《武装神姬》新作公布

PLAYSTATION PORTABLE

武装神姬 战斗大师 Mk.2

武装神姬BATTLE MASTER Mk.2

◆Konami◆ACT◆预定2011年夏◆日版

本作是于去年发售的机娘题材动作游戏《武装神姬 战斗大师》的续作。游戏的剧情紧接着前作，讲述F1大赛后的谜之爆炸事件，期间神姬大赛陷入中止状态，玩家和自己的神姬们将会遇到各种各样的新对手。内容方面则更加饱满，追加了EUKRANTE和IANEIRA两种新型神姬以及新战斗场地——管道，此外每位神姬还有自己的专用剧情，当神姬的亲密度达到20以上时，就能触发新的专属章节，并且神姬的能力也能得到强化。游戏支持媒体安装功能，同时可以继承前作的记录，可使用前作包括神姬和道具在内的所有内容，所以即使在前作下了DLC的玩家也不用担心。



▲IANEIRA擅长游泳，其穿上专用装备外形如美人鱼一般。



▲新场地管道，环形的场地非常有特色。

（文：乌冬）

两大经典以3D形态重生！



NINTENDO 3DS
吃豆人与大蜜蜂 次元
パックマン＆ギャラガ ディメンションズ
◆NBGI◆ACT◆发售日未◆日版

Namco的两大知名作品《吃豆人》和《大蜜蜂》分别于2010和2011两年迎来各自的30周年，NBGI把这两个经典系列搬到3DS上，让玩家能够利用最新潮的成像技术来一睹经典的新生姿态。

本作由《吃豆人 倾斜》和《大蜜蜂 3D冲击》两款游戏组成。《吃豆人 倾斜》是一款平台动作游戏，充分运用了3DS的立体成像和角度传感器，游戏时需将3DS主机倾斜，以开辟道路。吃豆人要穿过各关卡中设置的机关，向着目标前进。《大蜜蜂 3D冲击》则一改原作的简陋画面，变为一款主视角座舱射击游戏。手拿3DS上下左右移动，就能产生类似在座舱中转动头部的效果，看到周围的场景。面对扑面而来的大蜜蜂军团，玩家需把瞄准框对上目标后射击。（文：胧月）


▲游戏的画面色调偏暖，场景类型很丰富。

▲面对凶恶的宇宙侵略者，请不要吝惜你的炮火。


▲移动3DS本体就能对游戏进行操作，很有新意。

在拟真的秋叶原与吸血鬼展开战斗！

PLAYSTATION PORTABLE
秋叶原之旅
AKIBA'S TRIP
◆Acquire◆A・AVG◆预定2011年4月14日◆日版

AKIBA'S TRIP
アキバズトリップ

由《侍道》开发组开发、Acquire发行的本作是一款动作冒险游戏，故事的舞台发生在现代秋叶原，主人公需要与假扮人类的吸血鬼展开一场前无古人的战斗。游戏中构筑的秋叶原极贴近现实，街道的构造、店铺名称与外形都得以忠实再现，街道上来回走动的人们也穿着符合秋叶原风格的服装。玩家还能进入女仆咖啡店等娱乐设施，体验打杀以外的乐趣。

作为敌人登场的是吸血鬼种族“阴妖子”，与它们作战时，玩家可选择攻击其身体的各个部位，装备不同武器时的攻击动作也千差万别。但普通攻击尚且无法对吸血鬼造成致命伤害，它们的惟一弱点是阳光，如何运用各种行动将其曝露在阳光下，是战斗的要诀。

（文：胧月）



▲遭到吸血鬼的袭击，人类正面临极大的生存威胁。

▲从外形上尚且不容易分出敌我。

▲在秋叶原的世界探索一番吧。

ぞんびだいすき

文 A9_amath 编 胧月 美编 咕噜

本作是Chunsoft推出的一款颇具创意的动作游戏，玩家要率领形形色色的僵尸伙伴们逐步复兴农场、打倒坏人。游戏的操作大多数依靠触控笔，便捷舒适，打起来轻松惬意，剧情和各类设定也很欢乐。系统上深入浅出，作为一个休闲游戏还是非常不错的。

NINTENDO DS

我爱僵尸

ぞんびだいすき

Chunsoft	ACT	2011年1月20日	日版
1～4人	256Mb	5040日元	无对应周边

操作简介

本作的操作只需要触控笔和十字键（或ＡＢＸＹ）就可以完成，非常方便，以下操作也是教学关的内容，需要按照上屏幕的提示完成才能够通过教学关哦。

操作表	
十字键/ABXY	控制视野移动（无法缩放，只能横竖移动）
单击屏幕	确认/选定僵尸
单线划动屏幕	控制僵尸移动，该直线所过之处的僵尸都会移动，僵尸会大致按照所划轨迹移动
三连线划动屏幕（出现大直线）	僵尸快速移动，可撞毁一些障碍物
画圈	选定一个区域内的僵尸，可以跟一条直线来让这个区域内的僵尸集体移动
定在一个点	让附近所有僵尸集中，经常用到的技能
在一点连点三下	迅速让附近所有僵尸以此点为中心散开，BOSS战中躲避攻击的最好手段



游戏方式



游戏有任务和僵尸育成两个部分，任务分主线任务（共30个）和支线任务（共100个），在完成任务后，玩家会在农场中进行育成等操作。主线任务即在农场中僵尸头顶的金色双叹号，不会消失，只能完成一次，一般以ＢＯＳＳ战为主，难度比较大（主要体现在对于僵尸能力和数量的要求），不过稍加锻炼即可顺利通过，支线任务即僵尸头顶的蓝色单叹号，其通过的条件要丰富得多，除了击败全部敌人（有的关卡有时间限制）外，还有获得大号礼品、摧毁所有障碍物，特别障碍物（比如有些关卡的帐篷、汽车、玻璃）、达成ＸＸＸ连击数、拿到全部礼物，甚至让特定角色相互接触，这些支线任务可以反复完成。支线任务的出现与主线任务的完成有关，且农场中先出现完当前主线任务所对应的新支线。



培养与农场

每一个僵尸都有自己的名字，每完成一个任务(不论新旧和主线支线)，任务中已经被干掉的敌人都可能变成新的僵尸，能力值空白（比较低但各不相同，不过数量多绝对是优势）。僵尸的能力比较直观，即HP（生命值，心形）、AT（攻击，牙齿形）、DF（防御，骨头型）和SP（速度，脚掌形），HP为数值（最大为999），其余三项则为等级（最大为10），经验值的提升靠吃掉农场中种植的“农作物”。僵尸还有一个属性就是颜色，即所穿上衣的颜色，结合下屏的四件不同颜色上衣，可以对僵尸进行合理分配与快速选定，或者全部换成同一颜色，将想单独培养的僵尸变成另外一种。如果僵尸的头上出现粉色的叹号，给予其要求的物品，会让该僵尸在下一场战斗中的能力获得提升。

每一个任务都有一定数量的礼品，这些礼品中出现的种子可以在农场中种植，入土后经过两个任务即能够成熟被食用(从任务中退出也算)，可以手动选择让某一个僵尸吃或者大家一起吃，已经出现过的道具下次礼品中将直接以种植后的道具显示，方便识别后有目的地培育。另外，可供种植的土壤会随着剧情成块增加。在第九个主线任务后农场会开放奶牛功能，喂养其道具后可令其产生新道具（奶牛总共两只），比较随机，但有的特别道具需要奶牛。



在主线剧情进行到一定程度后（第四个主线任务），农场中开放花园部分（Garden）。花园被很多石头隔开，石头上的数字代表需要多少个僵尸才能将其打破，其中有着各种各样强化僵尸的技能，主动有回血、复活和陨星三个，被动技能比较多。主动技能可以通过随后出现（第五个主线任务）的大食花来升级（随便吃什么都可以，不过别喂种子，太浪费了），被动技能则是自动装备好的。

任务与战斗



每一个任务开始前可以先查看敌人的详细能力（BOSS会以阴影显示）、礼品数量、地图等等。任务中提供返回农场、重新开始任务和AI控制，均无惩罚，前者还可以在种子比较富裕的时候快速刷僵尸的能力。

任务的场景都很简单，敌人和BOSS都会在上屏中标出（BOSS为紫色），障碍物种类丰富，除了可供破坏外，有的还可以爆炸，威力不俗，而汽车是一种敌我不分的地图炮类武器。礼物的获得不难，值得注意的是后期有些会沉在水里或者藏起来（靠近后有问号，问号越大表示离的越近）。杂兵的类型不多，一般有一种特殊能力，比如牛仔喜欢扔肉块，红头大叔则有钢体，女性擅长尖叫引来同伴，摄影师比较特殊，一旦被拍摄，上方会有REC的红色标志，如果放任不管，一段时间后便会插播僵尸出现的新闻，同时空降大量特警，特警的实力非常可怕，基本没有对抗的可能，所以摄影师最好一直有僵尸去干扰（其可能会突然跑开，而且打死过会又会复活，不过因为其会不断移动，建议把他逼到角落里，或者让过路的汽车撞走）。BOSS战亦难度不大，很多范围攻击可通过三连点让僵尸散开，更多的需要大家一拥而上，然后一哄而散，故培养一环必不可少，发现实力相差过大就多打打支线任务拿种子然后育成吧。其实要控制成群结队的僵尸是个非常麻烦的事情，有时候让AI来快速清场未尝不可。任务完成后会根据所用时间，敌我伤亡比例来计算评价，支线任务评价取最高的一次。

其他要素

在主线剧情通关以后，玩家可以选择继续游戏或者重新开始新的模式，新的模式分两种，第一种模式死掉的僵尸无法再生，第二种模式即单纯提高敌人的能力。

玩后感

虽然画面简单甚至粗糙，没有华丽的语音和恢弘的时间观，但作为一款掌机上的休闲游戏，本作还是有不少可圈可点之处。新颖的题材让僵尸这一恐怖片里的常客变的“活泼可爱”，培养和系统拿捏的也恰到好处，在场景的一些细节处设计的颇为巧妙，双方惟妙惟肖的动作更是让人忍俊不禁。总体来说是一作随时随地都可以拿出来玩一阵的小品类游戏。



栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

索尼终于公布了万众期待的PSP2，强悍的机能让索饭们欢呼雀跃。从演示的《神秘海域2》、《MGS》等作品来看，PSP2的游戏表现力已经超越了PS2，960×544的分辨率实在是让人流口水啊，不知任天堂是否会对此表示压力很大。如果索尼能解决好电池的续航能力，那么新一轮的掌机大战可有得看咯。

本辑游戏推荐

PSP 喧哗番长5 男子汉法则

喧哗番长5 汉の法则

Spike	ACT
日版	容量：约840MB

在战斗中挥洒我们的热血！

“番长”在动漫中的意思是一个学校或者一个班里的头儿，学生老大。而本作就是以校园里称王称霸的不良高中生为主题，并强调高自由度的一款动作游戏。该作讲述了主角成濑直人转校到鹤目高中读书，初来乍到便与当地的不良少年杠上，而且还因为打伤了当地大哥的小弟而成为了暴力集团的眼中钉。 本作沿袭了“《喧哗番长》系列”的夸张风格，游戏中人物的造型真的是酷到爆，飞机头、刺猬头等颇具攻击性的发型在本作中应有尽有，而主角的家更像是一个化妆间，玩家可以在这里为主角染发或者换上嚣张的服装。游戏中玩家最主要的任务就是不停地惹是生非，通过暴力来争夺更多地盘，不过本作的敌人AI都非常高，懂得相互配合对玩家进行围攻，所以打群架时带上几个小弟帮忙是一个不错的选择。游戏中玩家收小弟的常用方法是先用眼神杀伤对手，然后在击倒他后伸出“友谊之手”就有一定几率把收他为小弟（游戏中收小弟的桥段异常热血，小C看了有些凌乱）。本作中除了江湖斗争外也是可以忙里偷闲谈谈恋爱的，而追求美女的方式除了普通聊天送东西外，还可以在美女遭遇坏人时挺身而出保护她，从而最终把她收作你的“压寨夫人”。此外，本作的联机要素也是非常丰富，不仅能进行对战，还可以和朋友们一起共同做任务赚钱购买衣服和道具。总的来说本作是一款素质不错的热血动作游戏，虽然画面细节上刻画得还不够好，但特色鲜明的系统和夸张的剧情也足以让人玩得热血沸腾，非常值得动作游戏爱好者一试。



▲打架时要一边耍狠一边念叨点什么才给力。



▲游戏中的眼神攻击甚至可以用来抢路人的钱。

推荐给 想发泄情绪的热血玩家·喜欢动作游戏的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

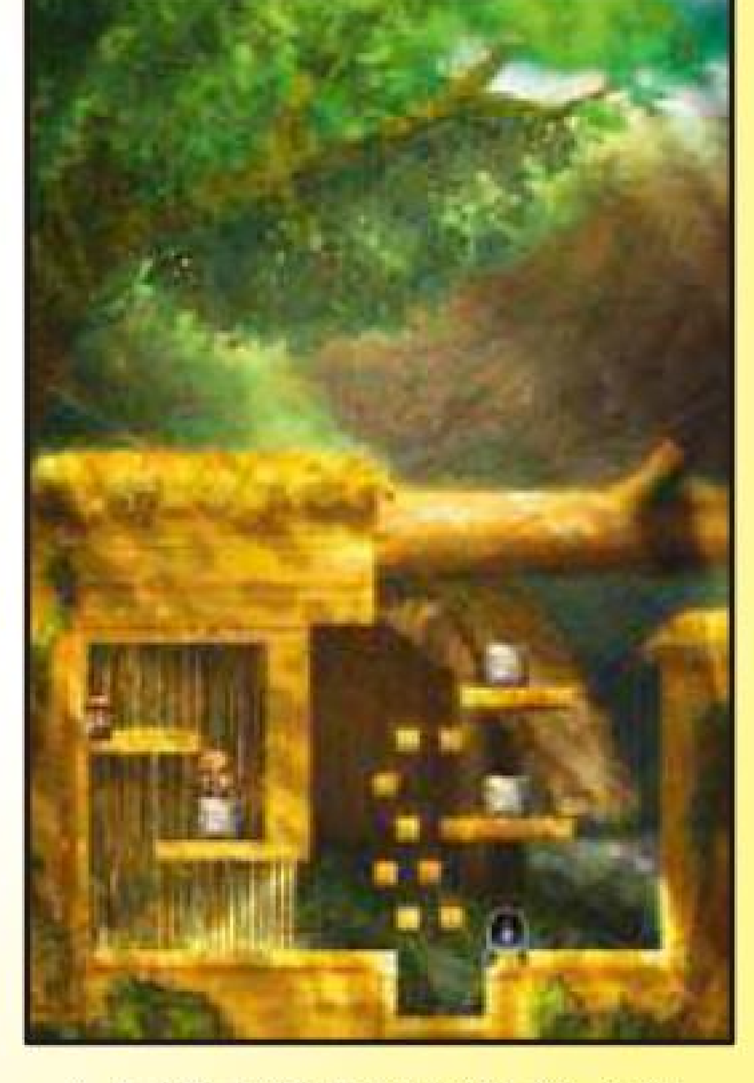
NDS

谜题探险

Puzzle Expedition

Mumbo Jumbo	PUZ
美版	编号：5483

本作是一款以探险为主题的益智解谜游戏，游戏的玩法有点类似升级版的《仓库番》，玩家需要引导短发女孩和长得像西部牛仔的大叔相互合作最终达到目的地。本作有丛林、埃及、雪山等几个主题场景，而每个场景又分为若干小的关卡。在这些关卡里玩家可以随时切换女孩和大叔两个角色，通过巧妙的配合把一个个箱子推到合理的地点，逐渐构建出一条通往终点的道路。因为本作的难度较高，游戏很贴心地为玩家提供了三次跳关的机会，如果玩家在某一关被卡住很长时间，不妨跳过它，等理清好思路后再来继续挑战。本作的谜题设计非常值得称道，但在游戏后期“用力过猛”让关卡显得过于庞大复杂，角色小得让人难以辨认，眼睛不好的玩家玩起来估计会有一定障碍。



▲怎样才能最快到达终点呢？

推荐给 喜欢动脑筋的玩家·对益智类游戏有爱的玩家

PSP

魔法禁书目录

とある魔术の禁书目录

ASCII Media Works	FTG
日版	容量：约450MB



▲把对手逼到死角狂攻吧！

《魔法禁书目录》是日本作家镰池和马所写的一部轻小说，自2004年开始连载后凭借着其独特的世界观以及细腻的战斗描写积攒了大量人气，由原作衍生出的动画、漫画作品也受到了众多粉丝的追捧。本作表面上看起来是一款格斗类游戏，但在剧情方面却采用了文字AVG的形式推进，让玩家在战斗之余对整个故事也能有充分的了解。除了剧情外，厂商在游戏的视觉效果上也没少下工夫，角色的动作和表情都刻画得很自然，各种必杀技不仅表现华丽，打击感也是非常的给力，独具特色的“起死回生”和“信赖援助”等系统让游戏的战斗过程充满了悬念。稍显遗憾的是本作的耐玩度有些不足，但作为一款粉丝向游戏已经算是及格，对原作小说有爱的玩家不妨用本作重温一下剧情。

推荐给 FTG爱好者·原作小说的粉丝

NDS

鬼马小精灵 大闹学校

Casper's Scare School Classroom Capers

Blast Entertainment	ACT
欧版	编号：5484

相信80后们对《鬼马小精灵》“卡斯伯”这个卡通角色都有着深刻印象，单纯的卡斯伯与其他的幽灵有些格格不入，老是做好事帮助大家，而本作就讲述了卡斯伯的三个幽灵叔叔觉得他不够坏，把他送进恐怖学校进行学习的故事。游戏中卡斯伯的同学们形象都十分诡异，骷髅头少女、暴露着大脑的小孩等角色让人不寒而栗，而本作中玩家的任务就是在课堂上捡起掉落的道具递给这些外表恐怖的同学们，不过游戏中做好事也是有风险的，玩家需要注意回避讲台上老师的视线，如果被老师多次发现你没有专心上课的话，玩家的课业成绩不及格的几率将会大大增加。总的来说本作是一款充满童趣的小品游戏，轻松的气氛让人觉得非常惬意，适合玩腻了大作的玩家用来调节一下胃口。



▲小心地避开老师的视线。

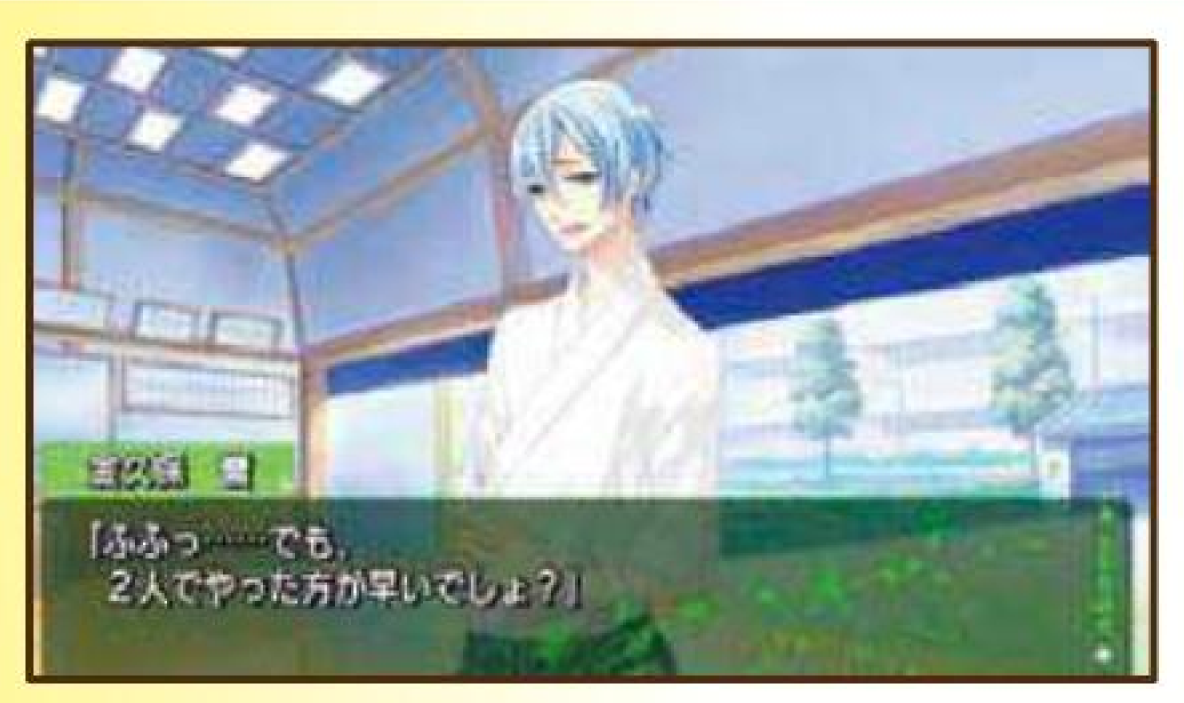
推荐给 喜欢小品类游戏的玩家·鬼马小精灵的粉丝玩家

PSP 星座彼氏 携带版

Starry Sky Portable



Honeybee	AVG
日版	容量：约670MB



▲金牛男会有这样娘？

本作是2009年在PC平台推出的同名人气AVG游戏的移植加强版，游戏在原作基础上新增了大量精美的CG和原创剧情，并分为“春、夏、秋、冬”四个版本发售。游戏讲述了女主角在以天文专业见长的“新月学园”读书，期间与12个不同星座的美男子相遇，在共同度过的日子里渐渐萌生出了感情的故事。因为游戏中每个星座的男性角色性格都大相径庭，所以想用同样的方法和他们相处融洽是行不通的，比如白羊座经常会做出冲动的事，而处女座则会长期处于忧郁状态，玩家需要做足功课摸清他们各自的脾气，有针对性地制定恋爱攻略才能俘虏他们的心。此外本作的鉴赏模式里收录了许多壁纸和人物资料介绍，对星座有所研究的玩家不妨用本作来检验一下你的星座知识吧。

推荐给 AVG文字游戏爱好者・喜欢星座的玩家

NDS 怪兽敢死队 强化版

怪兽バスターズ パワード

NBGI	ACT
日版	编号：5499

NGBI在2009年末推出的《怪兽敢死队》在低龄玩家中有着不错的口碑，而其系列最新作于最近再次登陆NDS平台。在游戏中玩家将扮演宇宙站的怪兽讨伐部队“怪兽敢死队”中的一员，借助科学研究所开发的各种武器道具与怪兽进行对抗。游戏乍一看会给人一种Q版《怪物猎人》的感觉，因为两者的流程和结构实在是太相似了，玩家在游戏中的主要任务就是在各类关卡中收集素材，并逐渐积累经验、强化装备挑战各种BOSS级怪兽。本作中有一个比较有特色的“研究系统”，玩家可以邀请科技人员开发化学、生物等方面的技术并运用到实战中，为玩家提供强大的战斗保障。虽然本作有模仿《怪物猎人》的嫌疑，但其不错的耐玩性很值得喜欢“猎人类”游戏的玩家尝试。

推荐给 喜欢动作游戏的玩家・对游戏耐玩度有高要求的玩家



▲本作对敌方角色的刻画稍显粗糙。

PSP 角子机胜负师P 马赫GoGoGo3

スロッターマニアP マッハGoGoGoIII

ドラス	TAB
日版	容量：约780MB



▲想玩好角子机需要大量的时间进行练习。

角子机又称柏青哥，是在日本风靡了好几十年的一种博彩类游戏，其高风险和高收益并存的独特魅力让很多人沉迷其中。本作是以经典赛车动画《马赫GoGoGo》为主题的一款角子机游戏，由于本作的软件数据基本与街机一致，玩家可以方便地在PSP上进行研究和玩乐。游戏的基本玩法和大多数角子机没有太大区别，玩家在适当的时候让三个转动的轮盘停止，然后根据得到的图案的组合规律看你是否得到奖励，而不同的组合对屏幕上方的动画剧情发展会有所影响。本作在传统玩法的基础上还新引入了“援护”这一概念，各类角色的参与让整个游戏过程变得更加刺激且充满悬念。此外该作还非常厚道地收录了大量的BGM和海报供玩家欣赏，喜欢原作动画的玩家不要错过该游戏。

推荐给 《马赫GoGoGo》的粉丝・想研究学习的柏青哥职业玩家

NDS 小小宠物店3 粉红队

Littlest Pet Shop 3 Pink Team

EA	SLG
美版	编号：5487

“小小宠物店”是美国著名玩具商“孩之宝”推出的人气系列玩具，根据其改编的主题游戏自2009年推出以来在低龄玩家群中受到了广泛好评，而本作则是该系列的最新作品。本作与同类游戏稍有不同的是，除了给宠物们喂食打扫卫生让它们保持身心健康外，更加强调宠物的自主性。游戏中玩家需要控制小动物们四处锻炼提升自己的魅力，而这些训练过程是由照相、走秀等具有时尚元素的小游戏串联起来的，比如其中有一个类似《劲舞团》的音乐游戏，只要玩家在提示下准确输入指令，上屏的宠物就会跳起曼妙的舞蹈，挑战成功后玩家还会获得新的服装和装饰品。此外本作还收录了一个有趣的绘画模式，玩家可以在里面用画笔给自己心爱的宠物填色，喜欢小动物的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 喜欢小动物的玩家·喜欢育成类游戏的玩家



▲小狗正在翩翩起舞。

一品短消息



●“《西林》系列”在NDS上的最新作《风来的西林5 幸运之塔与命运骰子》在近日发布了简体中文汉化版，不过此版本中的道具名并未全部汉化，期待已久的粉丝玩家可以尝试。

●由NBGI推出，“《机战》系列”的衍生作品《超级机战学园》在最近发布了剧情汉化测试版。本作加入双人对战要素，玩家可以派出自己喜爱的机器人和其他玩家展开战斗。



●《天元突破 红莲之眼》是由Konami推出的一款动作游戏，该作在近日发布了文本汉化版。本作收录了超过一百种华丽的必杀技，喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下。

●由韩国厂商Nexon推出的A·RPG游戏《冒险岛》在最近发布了简繁汉化版，该版本除了部分生僻词和图片外其他内容均已汉化，值得喜欢A·RPG类游戏的玩家尝试。

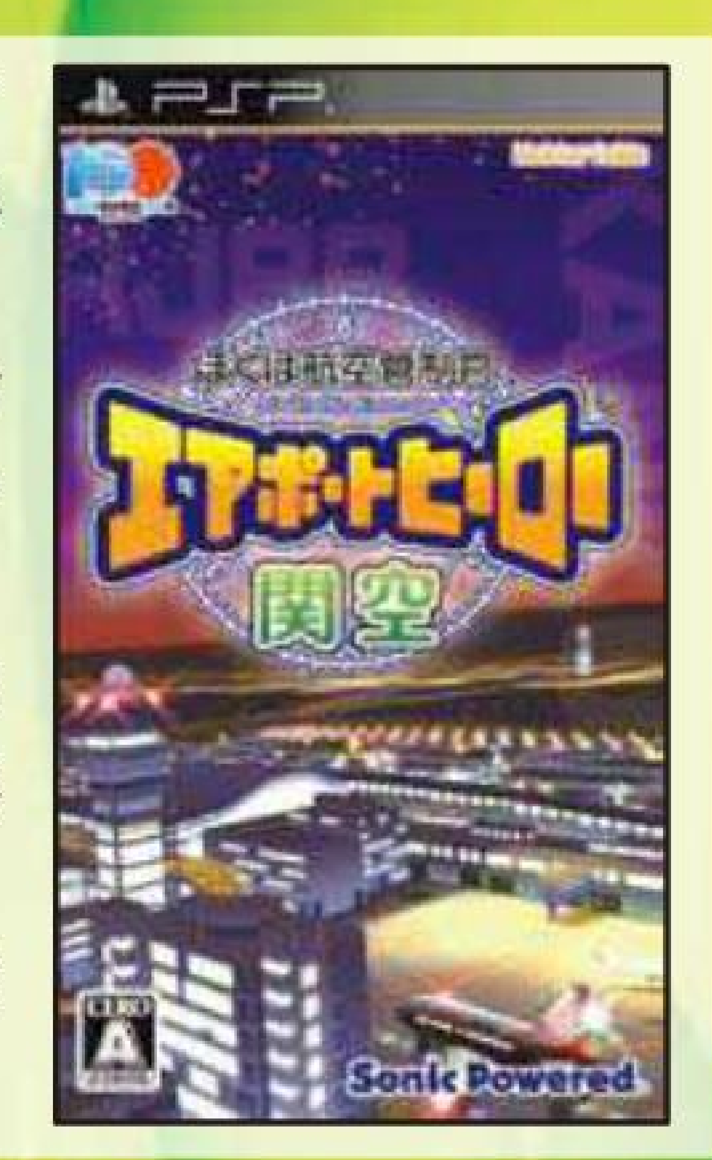
PSP 短消息

●移植自PS2平台的同名游戏《维纳斯与布雷斯》在最近发布了简单汉化版，大部分图片内容并未汉化，追求完美的玩家不妨再等待一段时间。

●以幕末时代为舞台的RPG游戏《幕末维新传 革命》在近日发布了简单汉化版。游戏中玩家能以战士、法师、僧侣等职业在变化无穷的迷宫中进行探索，并且支持最大4人合作冒险。

●由华人自制，结合大陆和港台三地规则的麻将游戏《东方雀神》在近日推出。游戏中每个角色都有独具个性的打牌套路和动作习惯，塑造出了牌局的真实临场感，喜欢打麻将的玩家们不妨一试。

●拥有不少FANS的“《我是航空管制员》系列”在近日推出其最新作《我是航空管制员 关空篇》，在本作中玩家将可以体验到比白天难度更高的机场夜间管理。



小C曾经对国内的电视剧有点嗤之以鼻，但寒假期间在表妹的领导下零零散散地看了《黎明之前》和《爱情公寓2》，虽说这两部剧还是存在许多弊病，但是至少导演和编剧们现在没有再把观众当傻子糊弄了，许多细节上的处理还是值得赞赏的，特别是《爱2》的未删节版笑点非常多，个人对国内剧的印象有了不少改观。

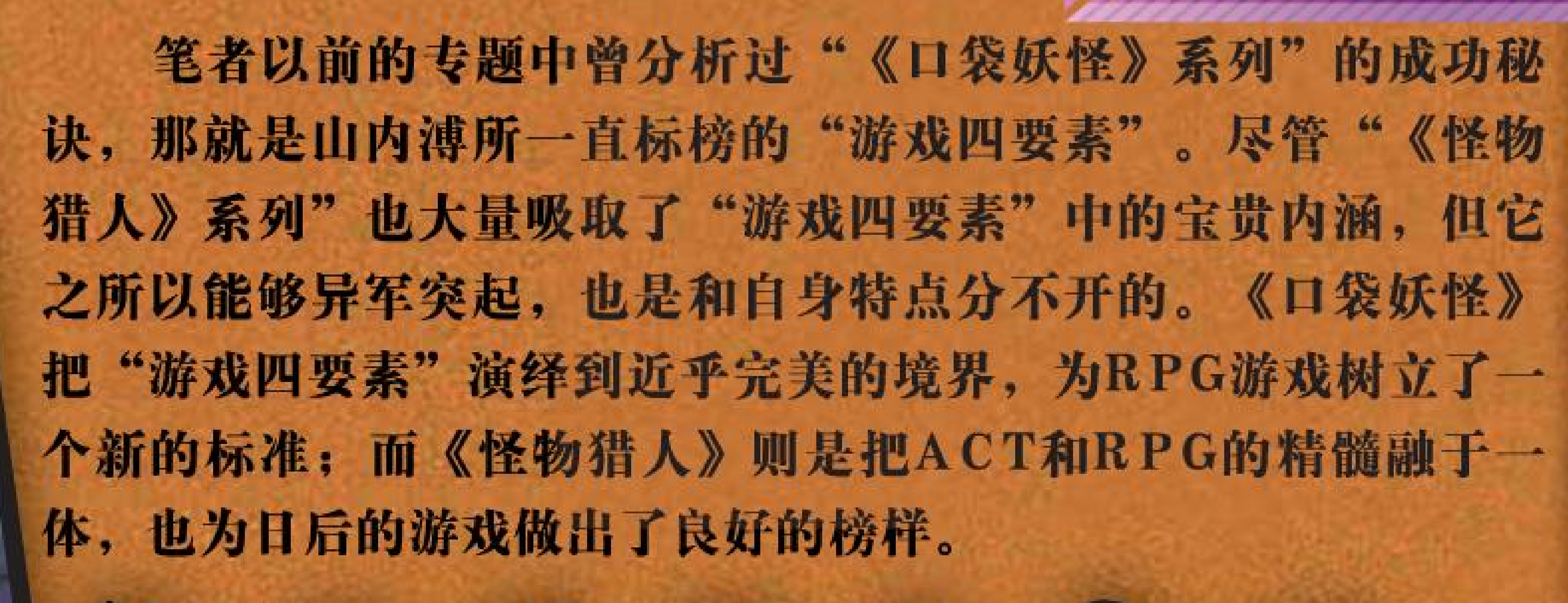


天赐神兵，人剑合一

——《怪物猎人》游戏系统漫谈

“《怪物猎人》系列”对于PSP的意义，就如同《口袋妖怪》之于GB、《光环》之于Xbox那样，是游戏主机的“镇山之宝”。随着《怪物猎人》销量的节节攀升和人气的逐渐积累，未来它不是没有机会去争夺国民游戏的宝座，也许以后《DQ》和《FF》两巨头的位置让贤给《口袋妖怪》和《怪物猎人》，也不是没可能的事情。当然我们在这里并不打算进行没有根据的推测，而是立足于游戏本身，以《MHP3》为样本，来谈一谈游戏内涵方面的内容。

文 koflover　编 乌冬　美编 Juxi



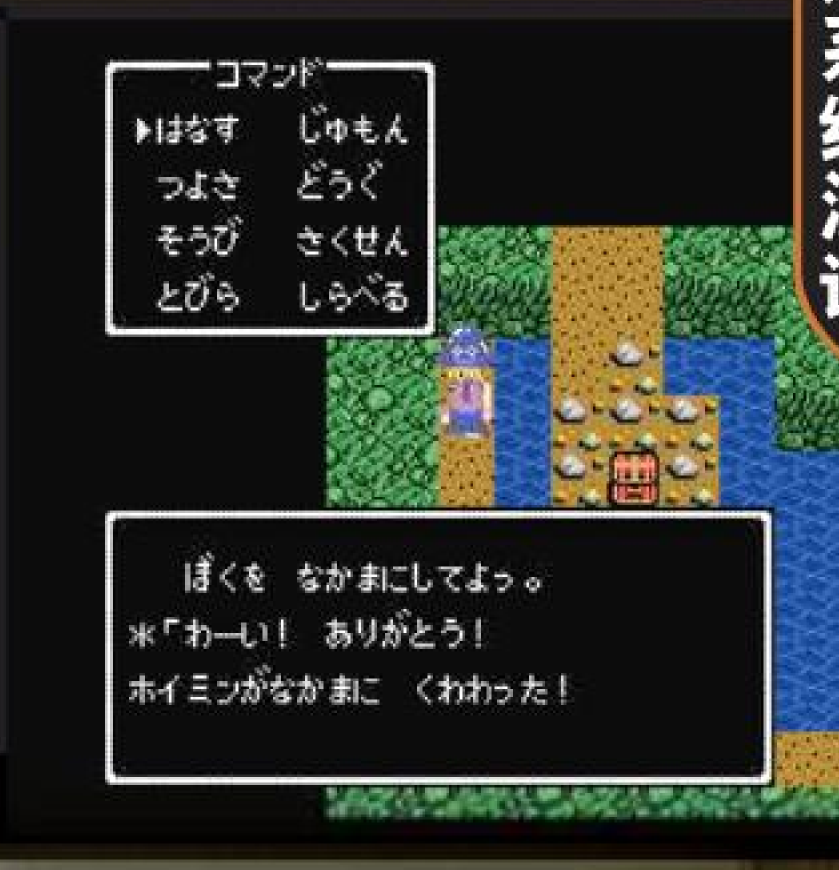
笔者以前的专题中曾分析过“《口袋妖怪》系列”的成功秘诀，那就是山内溥所一直标榜的“游戏四要素”。尽管“《怪物猎人》系列”也大量吸取了“游戏四要素”中的宝贵内涵，但它之所以能够异军突起，也是和自身特点分不开的。《口袋妖怪》把“游戏四要素”演绎到近乎完美的境界，为RPG游戏树立了一个新的标准；而《怪物猎人》则是把ACT和RPG的精髓融于一体，也为日后的游戏做出了良好的榜样。

你方唱罢我登场

——“文武”游戏交映生辉

回顾游戏行业30年来的发展历程，见证无数游戏的辉煌与衰落后，我们可以稍稍进行归纳总结，把当今游戏分为两大类。一类游戏以ACT、STG、FTG、RAC为代表，强调玩家的反应速度和操作水平，玩家在游戏过程中往往激动得面红耳赤、手舞足蹈，整个人进入了高度紧张和亢奋的状态，这类游戏我们姑且可以称其为操作型游戏，或者干脆叫做“武”游戏；而另一类游戏则以RPG、SLG、AVG、TAB为代表，注重玩家的思考分析和统筹规划，玩家在游戏过程中虽然正襟危坐、心如止水，但头脑却进入高速运转状态，这类游戏我们可以把它们称作文字型游戏，也就是“文”游戏。在雅达利时代以及FC前中期，是操作型游戏占据了绝对主导的地位，而《DQ》和《FF》还处于稚嫩的萌芽期；而到了SFC、PS时代，却又轮到文字型游戏大行其道，像ACT、STG、FTG这些经典游戏类型竟一度陷入最低谷，除了经典续作外几乎很难见到成功的原创作品。









▲截然不同的游戏类型和体验。

以当年街机游戏两大厂家Capcom、SNK为例，Capcom在操作型游戏逐渐衰落的大环境下能够避实就虚，虽然擅长的领域仍然是操作型游戏制作，但《生化危机》、《鬼武者》两大系列不仅发挥出本社的特长，也给爱好文字型游戏的玩家一个满意的交代。而固执的SNK却逆天而行，尽管也交出了《合金弹头3》这类高素质的游戏，却依然难以打动家用机玩家，最终落得悲惨收场。这段时期正是以《DQ》、《FF》为首的RPG游戏的巅峰期，我们仔细留意下也会发现，《口袋妖怪》也正是在这段期间诞生的，倘若没有《口袋妖怪》，也许GB仍然会是一台动作游戏掌机也说不定。《口袋妖怪》的成功，客观原因是因为赶上了文字型游戏兴起的热潮，倘若没有《DQ》和《FF》的推波助澜，RPG游戏就不会那么时髦，GB玩家也不大可能对《口袋妖怪》这种慢节奏的游戏产生兴趣。试想一下，当家用机玩家沉浸于《最终幻想Ⅶ》的广袤世界时，GB玩家也同样能在《口袋妖怪》中找到属于自己的一隅天地，优越感应该也不会输给对方吧。（笑）

到了PS2时代，由于RPG游戏的泛滥以及网络游戏的冲击，许多玩家开始对这类文字型游戏产生了厌倦心理，希望能改变一下自己的口味。试想一下，当你拿到一款新RPG前，就已经对“四处对话、打怪练级、打败魔王、拯救世界”这种游戏模式了如指掌，那么还能对这款游戏产生多大的兴趣呢？所以，在被千篇一律的游戏模式折腾得哈欠连连的文字型游戏玩家，也开始希望能够在操作型游戏中体验那种酣畅淋漓的快感。许多嗅觉敏锐的游戏厂商也都闻到了这股气息，比如以文字型游戏起家的光荣竟然改弦易辙，用“《三国无双》系列”取代了自己坚持了近20年老字号招牌，虽然玩家对此褒贬不一，但市场证明光荣这步棋绝对是成功的。而3D技术的成熟，也给ACT、STG、RAC、FTG这些老牌操作型游戏注入了新的活力，给人带来的游戏体验绝非十几年前所能相比。而且这些重生的操作型游戏也不忘学习文字型游戏的优点，在以收集和育成为主的“游戏四要素”中得到了许多宝贵的经验，使游戏的内容和耐玩性大大增加。许多游戏都同时具有操作型游戏和文字型游戏的特点，也并非传统意义上的A·RPG，我们已经很难再具体为它划分出种类了。

《怪物猎人》正是在这个大环境下应运而生。一款游戏既需要像文字型游戏那样拥有丰富的元素，给玩家提供足够的思考分析和统筹规划的空间，又要像操作型游戏那样具有流畅的手感，实现玩家对提高动手能力和满足爽快感的需求。《怪物猎人》成功做到了这一点，凭借Capcom多年来积累的深厚功底，操作这一环节完全不在话下；而文字方面，一是有“游戏四要素”作为指向标，二是有诸多现成游戏用来参考，经过一番努力的话也是可以驾驭的。所以当《怪物猎人》问世后，玩家不久就被它优秀的素质所吸引，相比之下《三国无双》这类游戏尽管素质也不错，但却还是相形见绌。而《口袋妖怪》尽管仍然是掌机游戏第一金字招牌，却在操作这一环节上毫无建树，也难以撼动《怪物猎人》的根基。

▼颠覆RPG传统主角观的同人RPG。



十八般兵器各显其能

——独具匠心的武器系统

对于RPG来说，职业系统是游戏的重要核心内容之一，甚至比游戏剧本可能更为重要。如果一款RPG空有史诗般的剧本，但职业系统却一团糟的话，也很难吸引玩家的兴趣——如果单为了欣赏剧情的话，那还不如看小说或电影更省事。同样道理，近年来这种集合了操作型游戏和文字型游戏的优点的热门游戏，核心内容自然也是职业系统。比如说《魔兽世界》就具有极其复杂深奥的职业系统，玩家若要精通一个职业，可能比研究一般游戏的全部内容更耗精力，但所得到的成就感却也是一般游戏所无法比拟的。而《怪物猎人》相比之下更侧重操作这一环节，所以这个“职业系统”反映到游戏中就是武器系统。

《怪物猎人》的最新作《MHP3》中一共有12种武器，每种武器也都蕴含着丰富的内容，博大精深。能称得上是“资深猎人”的玩家应该不在少数，但能做到全武器精通的玩家，我想可能就不太多了。这就说明《怪物猎人》的武器系统的确是独具匠心，而且使用各类武器的玩家都为数不少，甚至像狩猎笛这种较为冷门的武器，也有一批爱好者，这也证明了武器系统的成功。《口袋妖怪》同样也能用“博大精深”这个词来形容，它虽然没有所谓的职业系统或者武器系统，但本身立足于庞大的PM基数，又融入了丰富的技能、特性和道具等要素，衍生出难以穷尽的变化，再加上本身游戏规则具有竞技性质，所以也能引起玩家足够的兴趣。这里我们不再多谈《口袋妖怪》，而是重点来谈谈《MHP3》中的武器系统。

《MHP3》的武器系统之所以如此出色，总结起来的话可以归结于以下三个原因。首先是强调动作性，给擅长操作的玩家提供了足够的空间；其次是每种武器都都有鲜明的特色和独特的风格，不同的武器之间几乎没有雷同感；最后是将培育概念也融入到武器中，也照顾到文字型游戏玩家的喜好。能同时做到这三点也并不是件容易的事，我们也都知道在PSP平台还有不少玩法类似于《怪物猎人》的游戏，比如《梦幻之星》、《噬神者》、《核石之王》等等，不过从现阶段来看，它们和《怪物猎人》之间还存在着一定的差距，也许其中就有武器系统这方面的原因吧。

丰富多变的动作性

首先我们来谈谈动作性这一环节。Capcom作为老牌ACT和FTG大厂，对游戏动作要素的把握可以说是比较到位的，典型的例子就是《战国BASARA》和《无双》，两者尽管各有千秋，但《战国BASARA》动作性更强也是得到大多数人认同的。《怪物猎人》这种类型的游戏也并非Capcom首创，不过大多数游戏都过分追求华丽的效果和流畅的手感，却忽略了游戏的动作要素，玩家只需要不停地连按一个攻击键就可以使出华丽的连续技，稍微好一点的游戏会把攻击键分为两种，分别对应普通攻击和必杀攻击，但仍然走的是“连打系”的操作路线。典型例子就是“《三国无双》系列”，尽管每个角色的连续技花样不少，但操作时的区别也仅仅在于“在按△键前先按多少次□键”而已，虽然这利于新人上手，但却不能满足高端玩家的操作需求。《梦幻之星 携带版》也存在这个弊端，无论每种武器设定有多少种华丽的组合技能，实际操作时都是“连按一个键”而已。

不知道喜欢格斗游戏的读者朋友是否还记得，《饿狼传说》中的吉斯有一招超必杀技叫做“死亡咆哮”，出招指令是“→ ↓ ←→・A・A・B・C・C・C・B・C・↓ ←・C”。虽然指令不算很复杂，但是因为按键时机要求比较严格，想成功输入指令也不是那么容易的事情，所以如果能在实战中顺利打出一套超杀的话，一定会有种自豪感。类似这样的设定还有不少，比如《侍魂 天草降临》的十四连斩、《GGXX》中Order Sol的第三超

杀、“《铁拳》系列”的十连技、以及“《致命格斗》系列”中的终结技Brutality等等。平心而论，这种指令足够变态，不但要求玩家背下一连串的按键顺序，还得按照指定节奏准确无误的按下所有按键，对手指不灵活的玩家绝对是一种折磨。不过越是这种复杂的指令越受到资深玩家的喜欢，以《铁拳》为例，尽管十连技并不实用，但对稍微有点水平玩家来说，这还不是小菜一碟！看看这些复杂的按键指令，再回想一下那种“连打系”的操作，就不难看出《怪物猎人》选择折中的策略是多么的明智。



▲著名的死亡咆哮。

由于PSP按键分布问题，较为灵活的食指和中指没有多少按键要求，主要按键负担都集中在大拇指上，所以《怪物猎人》不可能采取那种“连续按键型”的操作方式。但为了有别于那种无脑的“连打系”，游戏中每种攻击动作都绑定一个按键或按键组合，并允许按照一定的规则进行连携。这样一来既降低了操作难度，也避免了操作时的单调乏味，的确是明智之举。以连续技规则比较简单的大锤为例，一般是“纵挥1→纵挥2→本垒打→蓄力攻击1→横挥→纵挥2→本垒打→蓄力攻击1……”这样的套路，很容易上手。但考虑到怪物的位置以及空隙时间的限制，这个连续技规则实际上还能够进行调整，这就看玩家个人的喜好和操作风格了。即使是同一种武器，在不同玩家手中也可能是完全不一样的打法，这就达到了游戏的预期目的。

除了按键操作以外，《怪物猎人》对于时间差和空间方位的把握也是相当的细腻，虽然比不上一般的FTG，但在同类游戏中已经是佼佼者了。比如说大剑蓄力斩砍弱点，就要计算好时间和方位再进行合理预判，蕴含着较为高深的技巧；远程武器射击时不但要求瞄得准，而且对射击角度也有一定的讲究；长枪和铳枪则需要处理好攻击和防御的时间差，但两者之间也存在着极大的差别；而狩猎笛在《MHP3》中可以边攻击边演奏，如同卡波拉那样用华丽的舞蹈去攻击对手，也吸引了一批新老玩家去尝试。表面看来，每种武器的攻击方式也就是那么几种，但按照一定的时间和空间要求组合在一起的话，那就非常复杂了，即使是一篇长文也未必能够说得清楚。把《怪物猎人》的操作手法上升到武术的高度可能有些夸大，但“运乎之妙，存于一心”，资深玩家对于自己擅长的武器，恐怕也都有不少自己摸索出的“招数套路”吧！



▲那一斩的风情。

特色鲜明的武器设定

《怪物猎人》中的武器种类并不算多，到了《MHP3》只不过也有12种而已，和《梦幻之星》多达28种的武器种类确实没法相比。但《怪物猎人》秉承“少而精”的路线，尽管武器种类不多，但每种武器都拥有自己鲜明的特色，内涵也非常丰富，博得了玩家的一致好评；而《梦幻之星》的武器种类虽然“多而广”，却有点“贪多嚼不烂”的感觉，武器之间的差别不算很明显，很难给玩家留下深刻的印象。不过《梦幻之星》终究也是款高素质的大作，我们就以它为参照物，来对比分析一下《怪物猎人》武器设定的特色吧。《怪物猎人》尽管整体素质更加出色，但《梦幻之星》也有不少值得《怪物猎人》学习的优点。

在《怪物猎人》中，武器扮演着至关重要的角色，相当于一般RPG的职业那样，对人

物的性能有巨大的影响。武器直接影响到人物的攻击方式和技能，武器的区别就直接决定着战斗方式的不同，即使同为近战武器，力大招沉的大剑和轻盈飘逸的双刀也几乎找不到什么共同点。如果套用在RPG职业设定的话，大剑就好比是阳刚的战士，而双刀就更接近于阴柔的刺客，同样，《怪物猎人》中的每种武器，似乎都可以归纳概括为一种RPG职业。此外，《怪物猎人》中的武器只能够在战斗前更换，一旦进入战斗后就不可变更，相关的防具和饰品也都是围绕着武器而搭配的，这活脱脱就是RPG职业概念的翻版。在传统游戏的概念中，无论是操作型游戏还是文字型游戏，武器是一种装备，仅仅是职业中的一个附加设定而已，像《怪物猎人》这样把武器抬高到如此水准的游戏，恐怕确实不多。包括《梦幻之星》，尽管也非常强调武器的重要性，但也未能把武器独立于职业系统之外。但它的特点在于把职业设定同武器熟练度联系在了一起，选择职业的出发点之一就是为了挑选更为擅长的武器，在PSP的2代中又对其进行了细化和完善，从玩家的评价来看也是比较成功的。

笔者认为这种“武器=职业”的设定，根本目的其实是为了简化职业系统，把玩家从繁琐复杂的数据中解放出来，这和《怪物猎人》强调操作的方针也是相一致的。武器作为职业的一个附加设定，确实可以为职业带来更多的变化。比如说当一位战士手持不同的武器时，其实就可以视作不同的职业，用斧子的话就像山贼、狂战士这种重攻轻守的角色，持剑的话可能就类似于攻防均衡的“勇者”。从理论上来说，这种“职业×武器”的设定具有无限的衍生性，不同职业和武器一一对应组合的话，可以设计出的职业可能比《口袋妖怪》的PM数量还要多。但是设计者的创意毕竟有限，做好基本的职业设定已经很不容易，再为不同的武器设计出不同的战斗风格，恐怕真会累得吐血。所以，在大多数RPG中，不同武器之间的区别也仅仅体现在数值上，一把斧子和一把剑可能只是攻击力和命中率这两个枯燥的数字，至于斧子的刚猛和剑的灵动，在游戏中恐怕是难以体现出来。相比之下，《怪物猎人》就很清楚自己的原则，华而不实的东西尽可能精简，留给玩家的就是精髓了。即使是《魔兽世界》这种鸿篇巨制，玩家也很难在游戏中体会到弓和弩究竟有什么区别，但任何一个《怪物猎人》玩家，对自己用过的武器都会清清楚楚，绝不可能再把弓和弩混为一谈。《梦幻之星》尽管没能把各种武器的特点简明扼要的表达给玩家，但它活用了“武器装备位置”这个设定，将双手和单手武器的概念引入了操作环节，于是玩家就可以控制自己的角色左手持枪射击，右手挥舞长剑，而且可以组合出不少有趣的武器组合。这一点倘若《怪物猎人》能够借鉴的话也许会很有趣，试想一下当猎人左手用片手剑挥砍时，右手的单手锤也在酝酿一次蓄力攻击，那玩起来会是什么感觉呢？

《怪物猎人》除了把武器从职业中独立出去这一点以外，还有个值得称道的地方就是为每种武器都量身设计了独特的“攻击模式”。这里说的攻击模式指的是一些特殊的攻击手段或套路，往往要求非常规的操作手法，玩家通过练习适应这种操作方式后，也会得到很大的成就感。许多游戏都有这种设定，尤其是一些对操作手法要求较高的FTG中比较常见。以《KOF》为例，全勋拥有“狙鹫阵”和“猎虎阵”这两种构，在入构的状态下虽然能够使用许多性能优异的特殊技能，但也无法防御、奔跑和跳跃，与正常的操作习惯是相违背的，玩家需要一定的练习才能够适应。而《GGXX》和《BlazBlue》更把这个攻击模式要素演绎到了一种境界，几乎每个角色都有特殊的操作手法，与《街头霸王》所奠定的传统规则相比显得很另类，但事实上玩家需要的就是这种不拘一格的玩法。



▲“左右互搏”是《梦幻之星》武器系统的一项特色。

《怪物猎人》固然达不到《GGXX》和《BlazBlue》那种夸张的想象力，但它毕竟不是FTG，和同类游戏相比的话已经相当不错了。像大剑、太刀、双刀和片手剑都是劈斩武器，如果放在一般游戏中那可能就都是砍来砍去，至多在数值上进行区分而已；但在《怪物猎人》中，除了“砍”这个共性外，这4种武器还拥有各自独特的攻击模式。比如说，大剑的特点在于“蓄力斩”，蓄力时需要付出一段时间无法移动的代价，但回报更高，而且在《MHP3》中又加入了攻击后派生的“强蓄力斩”，具有更大的诱惑力。一方面这符合大剑力大招沉的风格，砍在怪物身上就有种异常爽快的感觉；另一方面又为“猫火大剑流”玩家提供表演的舞台，无数玩家在不断失败中逐渐摸索蓄力的时机和角度，甚至有部分玩家反其道而行之，摒弃蓄力斩而回归原点，开始体验砍来砍去这种朴实的感觉。相比之下，《梦幻之星》虽然也有大剑，攻击高速度慢的设定也没有问题，但缺少蓄力斩这种独特的攻击模式，留给玩家就只有单调乏味的“砍砍砍”。不过《梦幻之星》的优点也不能全部抹杀，它也有所谓的“攻击模式”，也就是技能攻击。每种武器拥有多种性能不同的技能攻击，有些适合一击脱离，有些适合聚怪群殴，有些适合浮空后追打，能活用这些技能的话玩起来也并不会单调。另外，这些技能攻击是武器的附加“装备”，可以和武器进行组合搭配，如果这个设定放在《怪物猎人》中的话一定也很好玩吧？除了大剑以外，《MHP3》中其他11种武器也有各自的独特攻击模式。比如太刀能够在攻击中积累练气槽，并通过特殊的气刃斩攻击来提升练气槽等级，这给人带来一种“宝剑饮血方显神威”的感觉，到了实际操作中就需要把握好攻击的节奏切勿贪刀；而双刀的鬼人化是以消耗耐力来提高人物性能，并在鬼人化攻击的过程中还有机会得到二次强化的能力，其核心思路就是追求短时间的极限伤害输出，经常见到双刀玩家组队用欺负怪物的场面。而铳枪、狩猎笛以及新增的斩击斧都是比较另类的武器，上手难度可能比一般武器要高一些（铳枪的无脑防御流不考虑在内），但对于那些想换新鲜口味的老玩家来说，越另类反而越受欢迎。



▲使用现代化武器狩猎怪物的感觉虽然不错，但却不符合游戏的世界观。

远程射击武器方面，《怪物猎人》也只有弓、轻弩和重弩这三种，数量稍微有点少。考虑到世界观的问题，像能够发火球的法杖、能一击爆头的狙击枪这类远程武器肯定是不可能出现的；而飞镖、炸弹（手雷）这种远程武器在游戏中作为道具可能也更合适一些。这么一想的话，《怪物猎人》只有三种远程射击武器也是情有可原的。弓和弩的造型比较接近，在许多游戏里都被混为一谈，但在《怪物猎人》中，两者首先从消耗品方面就彻底划清了界限，这也正是《怪物猎人》的高明之处。弓消耗的是各种强化攻击的瓶子，瓶子耗尽也可以继续射击，但就失去了强化能力；而弩直接消耗的是弹药，高级弹药类似于弓的瓶子，拥有各种各样的强化效果，一旦耗尽后就只能用基本弹药，伤害也会严重下降。弓虽然瓶子种类较少，但自身拥有多种蓄力攻击，攻击方式也非常丰富；而弩的攻击方式虽然比较单一（特殊攻击只有轻弩的连射和重弩的蹲射），但弹药远远比瓶子更丰富，不同种类的弹药就可以视作不同的攻击方式。《怪物猎人》虽然不是一款射击游戏，但射击武器的设定却比不少射击游戏更加出色，丰富的弹药种类和攻击方式都是这些游戏所欠缺的。再来看《梦幻之星》，虽然单种武器的设定没有那么细致，但毕竟武器种类多，像连射、爆炸、贯通、散射这些攻击方式一个也不少，主视角射击的操作手感也丝毫不亚于《怪物猎人》。像射导器的自动索敌攻击、鞭子的远距离范围攻击（如果这也算远程武器的话），倒也是《怪物猎人》现阶段所不具备的。

培育概念的引入

《怪物猎人》的武器系统在保证操作环节的基础上，也引入了培育的概念，使得武器的收集也变成了一种乐趣。看着物品箱里各种琳琅满目的神兵利器，心里面的感觉一定很不错。虽然《怪物猎人》本身没有武器图鉴这一功能，不过游戏中毕竟也可以查看武器的图像，实际问题也不大。而《梦幻之星》就刻意加强了收集要素，不但提供了可供方便查询的武器图鉴，而且每种武器后还特意标注了当前的收集率百分比，无形中就在督促玩家为100%这个数字而努力。《怪物猎人》没有强调武器收集的原因，可能也是希望玩家把精力放在武器的使用和操作上吧，刻意收集武器的话那也就太枯燥了。不过游戏中毕竟也有12种武器，武器总数也有上千之多。这些武器个个都经过精心设计，不仅造型华丽，在游戏中也有不俗的性能，足以刺激玩家的收集欲望。如果没有那么多令人垂涎欲滴的神器的话，也许玩家就不会在游戏中花掉大量时间了。

武器的升级强化是培育概念的一种体现，表面看来平淡无奇，但这确实是《怪物猎人》的一个重要系统，也是这款游戏的高明之处。武器能够升级强化，就意味着游戏初期时的破铜烂铁也可以变成后期的神兵利器，不至于留在仓库里生锈。许多游戏就没有考虑到这一点，比如说《梦幻之星》的武器收集起来固然很过瘾，但随着游戏过程的推进，当玩家拿到A级甚至S级武器时，那些C级D级的武器除了当摆设占地方，还能有什么用呢？相比之下，《怪物猎人》就明智得多，即使玩家现在手头有高级武器，也不妨碍其他低级武器的升级，没准某个低级武器升级强化后，取代现有的高级武器也说不定。而且武器的升级强化路线也经过一番设计，低级武器往往有多种派生路线，在升级素材有限的情况下，如何取舍就需要玩家来定夺了。另外，轻弩和重弩可以进行多种强化和改造，让人不禁回想起《重装机兵》的战车改造系统，而且在《MHP3》中轻弩和重弩也和其他武器一样也可以正常升级。

除了“废物利用”外，武器升级强化还有个险恶的目的，就是为了变相延长游戏的时间。武器升级强化时耗费的是珍贵的素材，这些素材分散在不同怪物和场景中，而且因任务难度不同而不同。一般来说，武器升级强化一次所需要的素材，远远高于玩家一次任务的收获，而且某些素材出现率极低，需要多次重复任务才有可能获得。所以，尽管某些任务关卡的趣味程度并不足以吸引玩家去反复玩，但为了这些素材，硬着头皮耐着性子也要去刷。相比之下，《口袋妖怪》是直接抓PM，《梦幻之星》也是直接掉装备，虽然也免不了“刷刷刷”，但好歹人家是直接给成品，而《怪物猎人》却是把成品拆成零散的素材，实在太不厚道了！（笑）

刷素材虽然并非《怪物猎人》所首创，但它毕竟拥有足够的影响力，使得许多游戏纷纷效仿。但这也许并不是什么好事，以《异说最终幻想》为例，它的游戏内容丰富，玩法也比较新颖，惟独刷素材这一点让人觉得有些枯燥无味。为了获得装备升级所需的其中一件素材就需要很长时间，如果再想全装备收集，那所要耗费的时间和精力更是难以想象。《战场的女武神2》也同样如此，素材适当刷刷没问题，但也要适可而止，如果因为刷素材而使游戏进度停滞不前，那就会让玩家倒胃口。而《口袋妖怪》这方面就做得不错，收集活生生的PM要比收集杂乱的素材更吸引人，刷极品PM也讲究策略方法，比单调的刷素材要更有技术含量。

结语

《怪物猎人》的成功离不开独具匠心的游戏系统，但也许因为玩家对自己喜爱的游戏往往有过高的要求，所以难免也存在一些不尽人意之处，比如说地图场景太少，怪物建模单一，联机互动有待加强等等，让人觉得有些美中不足。虽然这些缺点瑕不掩瑜，对游戏素质水平并没有太大的影响，但是我们仍然希望在以后能玩到更加完美的《怪物猎人》，圆了心中的心愿。

NINTENDO DS

逆转检察官2

逆转検事2

Capcom	AVG	2011年2月3日	日版
1人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 白菜 美编 咕噜

诚意十足的本作，比起前作有了大幅强化。“逻辑棋盘”系统也为枯燥的威慑举证模式增添了唇枪舌战、察言观色的快感。为了让日语不好的玩家也能体验到精彩之处，该攻略对重点细节进行了详细说明。不想被剧透的玩家还请多多包涵，选择仅在没有进展的时候稍稍参照一下。



基本系统



现场调查是游戏最基本的推进方式。玩家需要操控御剑在案件相关的场所，彻底调查可疑之处，以便收集证物与逻辑材料。十字键可以控制御剑的行动，按住B键移动则是快跑，移动到可疑之处后按A键或是点击触摸屏则能对该处进行调查。调查过程中按Y键则可以与搭档对话获取有用的提示信息。

而证物调查则是对某些特定的证物进行详细的调查，用以获得进一步的情报。在证物界面选择到该证物后按A键或点击触摸屏上的“详细”字样，就能够进入详细调查的界面。押住R键不放按十字键可以翻转该证物，找到可疑之处后用光标对上去或是直接点击触摸屏就有可能获得进一步的情报。



在调查过程中会得到一些信息的碎片，找出这些信息碎片的共通点并将其整理之后，就会得到有助于揭破真相的情报。这一过程被称为“逻辑”。按下L键或是点击触摸屏上的“ロジック”字样就能进入御剑的思考界面。选择两个正确的逻辑材料，然后按下X键或是点击触摸屏上的“まとめる”字样就能进行整理情报。如果选择的逻辑材料之间没有联系，逻辑将会失败，御剑的信任槽将会被削减。信任槽降为0则结束游戏。



逻辑棋盘

当证人不配合提供情报时，就会进入逻辑棋盘的界面。这里需要玩家观察证人的反应，选择相应的选项来进行应对。当证人情绪激动时就要保持冷静，反之退缩时就要趁机强攻。当其中一条选择路线进展停滞时，不妨试试另外的路线，相互之间可能会成为打破僵局的线索。在选择选项时时间会流逝，选择到错误的选项则会削减一定的时间作为惩罚。当时间耗尽却仍没吃掉对方的棋子时，则会削减信任槽。

对决

提到“《逆转》系列”，就不能忽视激动人心的对决部分。当证人或嫌疑人做出证言的时候，找到证言中与证物相矛盾的部分，按下R键，利用相应的证物进行“指摘（つきつける）”就能将其攻破。如果没有找到矛盾的部分，就要利用“威慑（ゆさぶる）”攻击其含糊其辞的部分，使得证言更加精确，从而诞生出新的矛盾。注意如果指摘部分出错，信任槽就会被削减。



流程攻略

第1话 逆转的目标



3月25日 午后某时刻

葫芦湖公园・水上舞台

西凤民国大统领王帝君遭到枪击。

同日 午后2时46分

葫芦湖公园・水上舞台

御剑怜侍接到联络来到现场，听取了丝锯圭介刑警与保镖的大致叙述。

逻辑

“大统领～の发炮”和“演说中の警备”

结论

在万全的保护措施下仍然能够成功开枪，可见犯人是有计划地要暗杀大统领。

调查

调查舞台右下角的旗帜，进入局部画面

调查画面中央的旗帜，指向画面旗帜上的弹孔

调查右边的大将军气球

逻辑

“弹痕のある国旗”和“割れたバルーン”

结论

国旗上的弹孔、被子弹击破的大将军气球、还有命中大统领的一枪……现在的当务之急是要搞清楚案发时到底有几声枪响。

御剑向在场的目击者速水美纪子询问枪声的问题，可速水要求用情报来交换。于是御剑决定用“逻辑棋盘”来撬开她的口。

逻辑棋盘

女性の正体

“あなたの素性は……？”→“まだ样子を见る”→“记事を书く仕事なのか？”

事件の情报

“现场を目击した？”→“まだ样子を见る”→“铳声を闻いたのだな？”→“取材内容とは”→“记事を书くための资料があるはずだ！”→“まだ样子を见る”→“录音したテープを闻かせるのだ！”

结论

被套话的记者速水乖乖将现场录音带交了出来，在录音带中清晰地收录了两声枪响。

调查

指向画面左下角的观众席

结论

只有两声枪响，证明一发子弹击中了大统领，而另一发子弹穿透了国旗与气球。由弹道推理出发射点为左边的观众席。

同日 午后某时刻

葫芦湖公园・观客席

将左边的观众暂时转移后，御剑开始进行对左观众席的调查。



调查

与左边的亚内检察官对话

与下边的摄像师对话。此时一条美云登场，带来了案发瞬间的照片

指向照片上大统领额头上的红点，举证“新闻记事”

调查画面左边的垃圾桶，进入证物调查画面

调查皮包的开口处

调查手枪的红外线瞄准器

逻辑

“レーザーポインタ”和“赤いホクロ”

结论

案发瞬间照片上的大统领额头上有像红痣一样的点，这分明就是红色激光瞄准器的印记，在此之后响起了第二声枪声。同时发射过两发子弹、带有红色激光瞄准器的手枪作为凶器的可能性极高，不过枪身上的指纹已经被全部抹去。

调查

选择“事件の直前”，指向照片右下角的红色光点

选择“事件の直后”，指向照片中穿红色雨衣的人

结论

从照片上推理出暗杀者是持有该手枪，身穿红色外套的人。在枪击后的混乱中逃到了右边观众席。

调查

调查右边的露店，进入局部画面

调查露店下的红色物品

调查雨衣的右手衣袖

调查雨衣右下的红色小点

逻辑

“レインコートのソデ”和“赤いボタン”

结论

犯人在枪击大统领后，立刻将皮包和手枪丢弃在左观众席的垃圾桶，然后混在混乱的人群中移动到了右观众席，然后急忙脱下雨衣将其藏进了露店下方。红色的纽扣就是犯人急于脱下雨衣时弄掉的。

调查

调查雨衣左侧，打开后调查血迹

结论

雨衣左侧内部有血迹，结合左手衣袖的整洁程度来推理，犯人很可能是左手受伤，并没有将左手穿过衣袖。现在要搜索的目标是左手受伤的人。

同日 午后3时27分

葫芦湖公园・观客席

经过搜索，一名满足条件的嫌疑人浮出了水面。此人名为田中太郎。御剑将怀疑他的理由告诉了田中，而田中拒不承认。

对决

田中的证言

でも、持ち主がケガをしていたとは限りません。证据はないでしょう?

但那人不一定就是受伤的人吧。你有证据吗?

追究

指摘第2句证词，举证“赤いレインコート”。

结论

雨衣左侧沾上的血迹证明了犯人左腕受伤，而接下来只要进行血迹鉴定就能锁定田中为犯人了。田中承认自己的确穿着这件雨衣，但否认自己开枪攻击了大统领。

对决

田中的证言②

ボディガードが突然走り出して、铳声がしたときはおどろきましたよ。

保镖们突然出动，响起枪声的时候可吓了我一跳。

进行ゆさぶる后追加证词：

ステージ左侧の方が早かったですね。确か、外城涯样と仰られましたか。

舞台左侧的那位保镖行动非常迅速呢。确实是叫外城涯先生吧。

追究

威慑第3句证词，然后对新证词进行指摘，举证“警备プランの资料”。

结论

警备资料上只记载了保镖的姓，而田中却清楚地道出了其中一位保镖的全名，这一点引起了众人的怀疑。而此刻田中却一口咬定自己只是因为某些因缘而认识这位保镖，但却不是枪击大统领的凶手。他还说自己目击到会场中有人跟他穿着同样的红色连帽衣，正站在亚内检察官与检查局长的身后，并提示御剑，枪击发生前的这张照片与他目前的推理有着明显的矛盾。

解答

依次选择“速水の录音テープ”与“速水ミキコ”。

结论

速水提供的录音带中有亚内与局长说的悄悄话，也就是说速水应该在两人的附近，但在照片中却根本无法看到速水的身影。

对决

速水的证言

ウチが、そこ离れた时の写真かも。录音したのと別のタイミングですわ。

这张照片也许是我刚好离开那里的时候照的吧。与我录音的时候是不同的时间。

追究

指摘第3句证词，举证“速水の录音テープ”。

结论

速水主张照片与她录音的时间是不同的，照片拍摄的时间她正好不在那里。但照片中的大统领当时正好举起了右手，而在速水的录音带中也有解说到这一标志性动作，所以她没理由不在照片中，且必须得是那个穿着红色连帽衣的人!

解答

选择“田中太郎のもの”。

结论

露店下方的红色雨衣确实是田中太郎的，而田中最后的证言说道他看到的并非是“雨衣”而是“连帽衣”。速水此时所穿的正反两用外套，里边的一面正巧是红色的。演说之前曾经下过雨，速水曾说过她在下雨时只会用外套遮雨。如果现在外套红色那面是湿的，就说明她之前是将红色的一面穿在外面。

大统领的保镖之一——内藤马乃介出现阻止了御剑的询问。他向大家带来两个消息：大统领毫发无伤；但是保护他的保镖外城涯却牺牲了。正当御剑要求调查遗体以及向大统领听取事态情报时，内藤却告诉御剑，之后的调查由西凤民国的警察接手。据内藤说，大统领对于御剑的表现非常失望，因此决定换本国警察继续调查。

速水确实就是照片上穿着红色连衣帽的人，但她却坚持否认自己枪击了大统领。真相还没有完全揭露，而御剑被排除在搜查之外，速水也即将被带走。面对这个局面，御剑无计可施。就在此时，田中突然用刀架住了内藤的脖子，他竟然就是传说中的职业杀手虎狼死家！虎狼死家也接下了暗杀大统领的工作，但他选择的凶器却不是以手枪而是匕首。虎狼死家要求内藤将搜查权交给御剑，由御剑来揭露出外城的死亡真相。御剑暂时接受了虎狼死家的提议。





同日 午后4时15分

西凤民国大统领专用机

来到专用飞机内，大统领已经事先藏了起来。为了给丝锯刑警争取召集警力的时间，御剑先着手开始调查现场。

调查

调查中央的尸体，进入局部画面

调查腋下的伤口、防弹皮箱与手枪

退回移动画面，调查右边的办公桌，进入局部画面

调查防弹背心

调查文件夹，进入局部画面

指向保镖的标志进行推理，举证“警备プランの资料”

退回移动画面，调查右上角的监视器，进入局部画面

调查中间最左边的人偶

逻辑

“防弹チョッキ”和“贯通した弹丸”

“外城の拳铳”和“6连发の拳铳”

结论

现场响起了两声枪响，一发打破了大将军气球，另一发则穿透了外城的身体，命中了大统领的防弹背心。而外城所持的手枪与凶器的手枪是相同类型，都是来自西凤民国。

尽管御剑还想以搜查拖延时间，但虎狼死家要求大统领立刻现身接受御剑的询问。但即使以内藤的性命威胁，大统领仍旧不肯出现。之后虎狼死家灭掉了电源，击晕在场人员后离去。

同日 午后4时45分

西凤民国大统领专用机

离去的虎狼死家在御剑身边留下了一张卡片，上面有海螺的标记。这是他习惯在被害者身边留下的卡片，而且离去前他说自己已经看见了“真相”。这是什么意思呢？

确认安全之后，大统领出现在机舱内。他不由分说再次剥夺了御剑的搜查权，并要求带走速水，而且没有给出任何合理的理由。感觉到大统领有所隐瞒，御剑决定向他套出真相。

逻辑棋盘

搜查权をうばうワケ

“搜查は谁が引き继ぐのか”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“理由を说明したまえ”→“この场所が关系しているのでは？”→“ずいぶんアセっているようだが？”

治外法权の正当性

“本当に适用されるのか？”→“まだ样子を见る”→“强引に进めすぎでは？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“本当に适用されるのか？”→“まだ样子を见る”→“铳击は机外からでは？”

结论

专用机内等同于西凤民国的领土，适用于治外法权，这就是大统领做出蛮横行为的理由。但是御剑主张枪击发生在专用机外，颠覆了适用治外法权的正当性。不得已之下，大统领允许御剑继续进行搜查。接下来，御剑希望大统领对事件发生时的情况做出证言。

对决

王的证言

その直后に铳声が闻こえ、丸いまっ赤なバルーンが割れたのだよ！

那之后立刻听到了枪声，又红又圆的气球破掉了！

追究

指摘第3句证词，举证“トノサマンバルーン”。

结论

原本预定舞台左右两边都配置的大将军气球，因为之前夜里的事故而破损了一个。保镖们向公园里开设露店的男子借了一个临时凑用的大将军气球，将和服的裙子部分朝上打气，看起来就像是个普通的红气球。而不知此事的大统领，因为现场刮着朝北的强风，视线被旗帜遮挡，将其误认为普通的红色气球。

解答

选择“モンダイがある”。依次举证“弹丸の轨迹”与“内藤马乃介”。然后举证“美云の写真”，指向右边飘扬的旗帜。最后选择“暗杀者ではない”。

结论

枪击发生时现场刮着朝北的强风，因此弹道与之前推测的完全不同，开枪击破气球的人只可能是内藤马乃介。美云拍摄的枪击瞬间的照片也说明开枪时正好刮着强风。

逻辑

“内藤の立ち位置”和“内藤がバルーンを击った”

“大统领暗杀事件”和“警备计画の变更”

结论

御剑做出了一个假设：内藤因为受伤脖子不能向右转动，因此大统领将他安置在舞台的右侧，是为了让他击破舞台右侧的气球。大统领一开始就知道气球会被击破，也就是说他知道自己会被袭击。如此一来，在森严的警备中暗杀者可以持枪进入，特意穿着显眼的红色连衣帽，使用容易暴露所在位置的激光瞄准器等不合理的细节都能得到解释：这是一场被预先策划好的暗杀事件！第一发子弹由内藤射击引起混乱，第二发子弹也是由内藤射击，制造出大统领中枪的假象，防弹背心上压扁的子弹应该是事前已经准备

好的。速水也是事前串通好的，仅仅只是用瞄准器瞄准而已，并不开枪，伪造出一个“红色连帽衣的暗杀者”，然后将事件导入迷宫。取缔御剑的搜查权正是为了不让这件事暴露。

解答

举证“防弾アタッシュケース”。

结论

为了不让观众发现自己开枪，内藤利用防弹皮包挡住了自己开枪的动作。

虽然推论合情合理，但却缺乏决定性的证据。此时速水终于觉悟过来，向御剑吐露真相：为了得到大统领的特别取材，她按照要求穿着红色连衣帽，利用激光瞄准器瞄准了大统领。大统领也承认自己为了提高支持率，想要特意制造一个不屈于暗杀者的强大形象，才策划了这场闹剧。计划不知为何泄露之后，虎狼死家才穿着红色雨衣前来，想要趁机取下大统领的命。

虽然一切都是谎言，但外城却成为了被害者。内藤承认第一枪是自己击破了气球，但主张第二枪则是真正想要杀害大统领的速水所发射的。



对决

内藤的证言

その1发は、ゴミ箱で发见された拳铳から击たれたのさ！

那发子弹是用在垃圾桶中发现的手枪发射的！

追究

指摘第5句证词，举证“凶器の拳铳”。

结论

垃圾桶的手枪一共发射了2发子弹，与内藤的主张矛盾。这把手枪是犯人留下的伪造证据，自然也不可能是射杀外城的凶器。

解答

举证“内藤马乃介”。选择“手元にはない”，然后举证“监视カメラのモニター”。

结论

御剑主张在飞机内射杀外城的人就是内藤。关上机舱门之后，隔音设施使得外面听不到这里的枪声。但是这个推测仍然缺少决定性的证据。御剑现在要证明杀害外城的子弹是从内藤的手枪发射的，必须首先找到房间中的子弹。房间中用来监视飞机周边情况的显示器明显少了一台，御剑推测是由于子弹击中了显示器而被内藤藏在了房间内。经过搜索，果然在破损的显示器中找到了沾有血迹的子弹。经过鉴定，血迹是外城的血……

但子弹的线条痕却与垃圾桶中的手枪一致！说明杀死外城的这发子弹，是由位于观众席的垃圾桶中的手枪发射的！速水的嫌疑反而加重了！

对决

内藤的推理

线条痕が一致した以上、まちがいねえな！

线条痕既然一致，那就无可辩驳了吧！

外城を杀害した弹丸は、客席で发见された拳铳から发射された。

杀害外城的子弹是由观众席发现的这把手枪发射的。

追究

指摘第2句证词，举证“内藤の拳铳”。

结论

如果速水不是犯人，那么证明她是犯人的证据本身就很奇怪。御剑推测这把手枪本来就是内藤的，在搜查权被收缴时，被内藤偷偷与观众席发现的手枪掉包了。

对决

内藤的证言②

オレが拳铳をすり替えたという证据なんかねえだろ？

你根本没有我交换过手枪的证据吧？

追究

指摘第4句证词，举证“内藤の拳铳”。

解答

选择“指纹”。

追究

威慑第1句证词。



追究

调查弹仓，然后调查子弹。

结论

为了完美调换两把手枪，需要调整残留子弹的数量，因此现在装有瞄准器的这把手枪，在弹仓内的子弹上留有内藤的指纹。如果只是在保管证物时接触过手枪，那绝不可能在这里沾上指纹，这正是证明该手枪的持有者就是内藤的决定性证据。内藤就是杀害外城的真凶。

同日 午后5时12分

葫芦湖公园・水上舞台

逮水洗脱了杀人的嫌疑，看似可喜可贺。但御剑认为事件还没有结束，因为从虎狼死家留下的卡片来看，他还没有完成暗杀大统领的委托。

"大统领暗杀未遂事件"成为了家喻户晓大新闻，忙于准备内藤公审的御剑也成了媒体报道的对象。但在这忙乱之中，谁也没有注意到，这不过是游戏的开始而已……

第2话 狱中的逆转



这时现场突然进入了一位名为信乐盾之的男子，他是原定为内藤辩护的律师，同时也是御剑的旧识。不过他似乎对于"狩魔"抱有异样的敌对感。

3月27日 午前10时16分

留置所・面会室

迟迟等不到与内藤见面的御剑被告之，内藤已经被杀害。

同日 午前10时32分

刑务所・作业部屋

为了解开内藤死亡之谜，首先要调查现场。

调查

调查内藤的尸体，进入局部画面

调查垫子、国际象棋棋盘、内藤的尸体与尸体右手

调查橡胶手套，进入证物调查画面

调查正面沾有泥土的手指部分，
然后翻面调查沾有血迹的手指部分

退出局部画面，调查上方的吊绳，进入局部画面

切换到下画面，调查垫子

逻辑

"血のついたシート"和"积まれたシート"

结论

吊绳下的垫子与盖住尸体的垫子是同样款式的。

解答

选择"凶器"。

结论

现场没有找到疑似凶器的物品，杀害内藤的凶器也许会成为案件的关键点。

调查

与信乐对话，依次选择"弁护の依赖について"、
"被害者について"、"この部屋について"，
最后一个选项随意选择

调查尸体，进入局部画面，调查橡胶手套，
举证"トビラのセンサー"

结论

今天本来没有任何犯人可以进入这个房间，但却有犯人作业用的橡胶手套掉落，这很明显是一个矛盾。

同日 午前11时6分

刑务所・廊下

这个刑务所导入了一人搭配一个宠物的制度，动物可以进入所有的房间。这时出现了一只挂着铃铛的黑色大狗，不知为何只对御剑露出了明显的敌意。

现在要向犯人们听取相关的情报了，不过这位名叫折中秀治的犯人似乎不怎么愿意合作……

逻辑棋盘

今日の行动

"今日は何をしていたのか"→"まだ様子を见る"→"まだ様子を见る"→"今日はおとなしくしていたのでは？"

事件时の样子

"事件发生时に何をしていた？"→"まだ様子を见る"→"なぜ检事だと知っている！"→"事件前后の刑务所の様子は？"→"问いに答えてもらおうか！"→"エクササイズしていたのだろう？"→"'また'とはどういうことだ？"

对决

关于事件

カウントツーできけび声が闻こえた。「くそ！刺しやがった！」ってな。

这时听到了惨叫声。“该死！被刺了！”

追究

指摘第3句证词，举证“死体の所见メモ”。

结论

被害者因为喉咙部受伤而一击致命，根本无法发出惨叫。折中并没有亲自听到惨叫，而是旁边的犯人告诉他的。“快来人啊！有人死了！”这样惨叫的内容，比起被害者，更像是出自第一发现者的口中。

解答

选择“モンダイがある”。

结论

但是这里又有新的问题，为何折中会没有听到这个惨叫？

御剑的盘问态度激怒了这里的犯人，大家都激动起来。此时代表着“检察官审查会”的裁判官水镜秤出现，平息了这里的气氛。但她却给御剑带来了一个难以接受的消息：检察官审查会视御剑在“大统领暗杀案件”中的强行搜查为危险行为，决定剥夺他本次案件的搜查权，并交由刚刚成为检察官的新人一柳弓彦担当。水镜以剥夺检察官徽章作为威胁，使得御剑先行退下……



3月28日 午前9时45分

上级检事执务室1202号

听说已经逮捕了案件的凶犯嫌疑人，御剑急忙前往留置所的面会室。

同日 午前10时23分

留置所・面会室

来到面会室见到了非常胆小的嫌疑人猿代草太。



调查

与草太对话，依次选择“猿代草太”、“内藤との关系”

举证“チェスボード”，选择“逮捕された理由”

结论

看来草太只是因为2天前来探望过内藤，就被盖上了犯人的帽子。御剑提出与草太合作，作为交换情报的代价，将竭尽全力证明他的清白。

同日 午前11时22分

留置所・廊下

为了进入现场搜查，御剑低下头拜托曾是父亲——御剑信律师助手的信乐律师。信乐被御剑的改变所打动，希望御剑能用行动来证明他的信念并非空口白话，随即任命御剑为他的助手。

同日 午前11时50分

刑务所・廊下

御剑一行人遇到了刑务所所长美和玛莉，得知案发当日早上8点到10点这里曾举办过一场动物秀。

调查

与犯人对话后，调查右上角的作业部屋的门

一位名叫山野星雄的犯人从作业部屋中出现了。看样子他似乎隐瞒着什么。

逻辑棋盘

男が何者か

“アナタは事件の关系者なのか？”→“良识のある人间が囚人に？”→“まだ样子を见る”→“まだ第一发见者とは言っていないが？”

事件当日の行动

“事件当日は何を？”→“あなた自身の行动は？”→“悲鸣を闻いたのだな？”→“刑务所の样子は？”→“悲鸣を闻いたと言ったではないか？”→“まだ样子を见る”→“悲鸣でおびえるのだろう？”

悲鸣について

“いつ闻こえたのか”→“まだ样子を见る”→“动物ショーを见ていないな？”→“谁の悲鸣だったのか”→“动物ショーは见ていないはず！”→“被害者の悲鸣ではなかったのか？”→“キサマが第一发见者だからだ！”

结论

山野星雄就是第一发现者，御剑要求他进行证言。

对决

发现尸体时的情况

のぞいたのは、トビラについている小さな窓からでございました。

我从门上的小窗往里面偷看。

追究

指摘第3句证词，举证“トビラのセンサー”。

结论

带着腕轮的犯人们无法自由进出房间，独自从作业部屋出来偷看隔壁的作业部屋根本是不可能的事。

对决

发现尸体时的情况2

そうして、となりの部屋のトビラについている窓からのぞいたのです。

我就是这样偷看隔壁房间的。

进行ゆさぶる后追加证词：

しかも、黑い犬が首にかみついていたのです！

而且，还有黑色的狗在啃他的脖子！

进行ゆさぶる后追加证词：

すでに绝命した后だったのでしょう。手はピクリとも动かず……

应该是已经死亡了吧。手连动都不动一下……

雪の印が入った指轮が、虚しく辉いていたのを目にいたしました。

刻有雪花印记的戒指，那空虚的光辉映入了我的眼中。

追究

威慑第3句证词。

解答

选择“モンダイがある”

结论

立刻偷看隔壁房间的话，应该会看到凶手才对。山野给出的答案是，他看到一头黑色的大狗在啃噬被害者的脖子！

追究

不断威慑新出现的证词，直到不再更新后，指摘最后的新证词，举证“死体の所见メモ”。

结论

山野的证言非常详细，甚至看到了被害者右手握住的戒指。被垫子挡住的右手是不可能在门外就能看见的，除非自己亲自用手掀开过。

解答

指向“作业部屋A”，举证“ゴム手袋”。

结论

山野目击到被害者的地方只能是跟被害者同处一室的作业部屋A。掉落在现场的橡胶手套，正是山野缺失的一只手套，如果鉴定指纹的话就能立刻真相大白了。山野说他的腕轮以前被摔坏了，所以即使单独离开房间也不会引起警报。这也解开了移动的谜题。

但是要说山野是真凶却还留有疑问：他如何能够将内藤从留置所带到刑务所？另外，还有一个与山野一样没有观看动物秀的犯人，就在特别独房中。

同日 午后12时41分

刑务所・特别独房

关押在这里的犯人是黑色大狗的主人，一位名叫凤院坊了贤的盲眼僧人。但他的真实身分其实是一位暗杀者。

调查

与了贤对话，依次选择“杀人容疑”、“アリバイについて”与“被害者について”

结论

动物秀上演的时间内，了贤一直在独房内进行雕刻。当谈到被害者的事件时，整合情报后御剑察觉到检察官审查会剥夺御剑的担当检察官权力，是为了让弓彦将内藤以“大统领暗杀未遂”的罪名起诉，将事实的真相扭曲掉。另外水镜与弓彦也来搜索过这件独房，但始终没有找到凶器。

同日 午后1时12分

刑务所・廊下

首先要搞清楚内藤为何会从留置所转移到刑务所。

同日 午后1时34分

留置所・廊下

从美和所长处得知了所长室的位置。

同日 午后1时43分

留置所・监房

调查

调查书桌，进入局部画面

↓

调查笔记纸，推理举证“猎犬のコマ”

↓

退出局部画面，调查洗漱台

↓

调查床铺，进入局部画面

↓

调查报纸与地板

逻辑

“破り取られた新闻纸”和“ふかれた床”

结论

床铺前的地板上有着被报纸擦拭过的痕迹。

调查刚告一段落，看守带来的监视录像却映出了不得了的景象，内藤曾在留置所的监牢内被黑色大狗袭击！

解答

指向留置所，举证“ふかれた床”。

结论

内藤是在留置所的牢房内被黑色大狗所杀害的，地板上被擦拭过的痕迹很有可能是血迹。

同日 午后2时15分

留置所・廊下

回到走廊时，竟然遇到了国际搜查官狼士龙。御剑虽然对一直跟随着他的大量警察全部不知所踪而感到疑惑，不过眼前还有更重要的事。

调查

与两名看守对话

结论

得知3月26日留置所走廊有看守服装被盗。

此时信乐带来一个消息：两天前内藤与草太会面结束后，回到牢房时将随行的看守打晕过去。当看守醒来时，牢房钥匙已经被盗，但内藤并没有离开牢房，而且也否认盗窃了钥匙。结果现在钥匙也还没找到。接着众人遇上了水镜与弓彦，御剑向两人问起逮捕草太的理由。

对决

逮捕的理由

答えはカンタン。そう。アソコでアイツのコンセキがみつかったんだ。

答案很简单。因为那个地方有那家伙留下的痕迹。

进行威慑后证言修正：

被害者の持っていたチェスボード。あれから、猿代草太の指纹が出た。

被害者所持有的棋盘上，检测到了猿代草太的指纹。

追究

威慑第2句证词，对修正过后的证词进行指摘，举证“チェスボード”。

逮捕草太的理由是内藤的棋盘上检测到了他的指纹。但是棋盘本来就是草太带给内藤的慰问品，沾上指纹是理所当然的事。

对决

凶器的去向

そう。あのチェスボードの中に隠されていたんだよ。

没错。就是藏在棋盘里面。

调查

调查棋盘锁，然后调查盒子的上半部分

结论

棋盘的上半部分有夹层，拥有藏入小刀的空间。弓彦主张是草太在里面藏入了凶器。

追究

威慑第4句证词。

解答

选择“モンダイがある”，举证“刑务所内の捜查”。之后依次举证“セキュリティゲート”与“黒い犬”。

结论

弓彦认为凶器被犯人藏在刑务所内，但这跟他自己在刑务所内搜查后没有找到凶器的结果相悖。弓彦立刻说凶器被犯人带出了刑务所，但这在必须经过装有金属探测器的安全门的前提下是说不通的。御剑通过录像带主张内藤是在留置所被黑色大狗杀害，然后尸体被移动到刑务所的作业部屋。但是现阶段还无法解答黑色大狗是如何进入留置所的，因此推理并不被水镜所接受。而草太的职业是杂技团成员，他正是案发当日在刑务所上演动物秀的杂技团工作人员，因此能够轻易进入刑务所。



同日 午后3时2分

留置所・面会室

调查

与草太对话，依次选择“タチミ・サーカス”、“动物ショーの仕事”和“逮捕された理由”

结论

因为准备动物秀，草太曾经进入过作业部屋A，而且还在晚上偷偷溜进留置所与内藤见面。

同日 午后3时37分

刑务所・中庭

在中庭见到了草太的直属上司梅莉嘉。

调查

与山野对话，依次选择“お手伝い”和“トリマー修行”，举证“ゴム手袋”

与梅莉嘉对话，选择所有选项

调查左边的铁丝网

与美和对话，选择所有选项

调查右上角的井口

结论

当日没有观看动物秀的犯人除了山野与了贤外，还有第三人。

同日 午后4时2分

刑务所・廊下

解答

选择“ミサイル”

结论

利用“导弹”来寻找黑色大狗来往于刑务所和留置所之间的通道。

同日 午后4时24分

刑务所・特别独房

调查

调查地板上的凿子、桌上的凿子与棋盘

调查沙袋

结论

折中牢房内发现了通往留置所内藤牢房的地下密道。

同日 午后5时4分

留置所・监房

地下密道中发现了狗的足迹。同时折中不知所踪。

同日 午后5时34分

留置所・廊下

判明留置所的血迹是内藤的。

同日 午后5时55分

刑务所・特别独房

水镜与弓彦也在此处。赌上御剑检察官徽章的对决即将展开。

对决

向刑务所的移动

看守をおそって、カギをゴウダツされた……

袭击看守，夺走了钥匙……

追究

威慑第2句证词，选择“追究する”。

解答

依次举证“内藤の监房のカギ”、“ふかれた床”和“拔け穴の足迹”。选择“犬が人に飞びかかった”。然后指向“特别独房”，最后举证“黑い犬”。

结论

水镜主张内藤袭击看守后将钥匙藏了起来，但是在搜索内藤的所持品时并没有发现钥匙。水镜认为棋盘的夹层正是藏匿钥匙的地方，内藤离开牢房后藏在草太搬运的动物笼子里想要脱狱，最后却被背叛，死在了刑务所，而草太则是利用动物秀中途没有出场的15分钟空闲期间完成了犯罪。但御剑推翻了这个假设，因为内藤的死亡现场并非刑务所，而是在留置所——地板上检测出的血液反应正说明了这一点。虽然狗在杀人后还能擦拭血迹很不可思议，但前暗杀者——了贤的狗则就另当别论了。密道照片中狗的足迹也证实了黑色大狗正是通过这条地道来往于刑务所与留置所之间的。此时水镜提出了内藤的验尸报告，报告中提到被害者的死因是喉咙被锐利的刃物刺死，这不是狗能做得到的。

有了验尸报告，御剑的推理也需要变动。监控录像中清楚地映出了狗扑向被害者的瞬间，但并非杀害的瞬间。御剑主张狗使被害者昏迷后，通过地道将被害者搬运到了了贤的身边，亲自杀害被害者的正是了贤本人，而凶器正是小型的携带用凿子。由于了贤是囚犯，不能自由外出，所以凶器还在这间特别独房中，藏匿的地方正是今天一直没有吠过的，黑色大狗的口中。从这把凿子上检测出了血液反应，确定是凶器无疑了。

对决

了贤的辩白

セッソウは、内藤ナニガシなんぞ、まつたく知らん。つながりもない。

贫僧根本不认识内藤什么的。一点关联都没有。



追究

指摘第2句证词，举证“内藤のメモ”。

结论

在内藤的牢房中发现的棋谱与特别独房中棋盘的盘面完全相同，而了贤解释说只是偶然通信西洋棋的对手正好是被害者罢了。他主张在动物秀时，黑色大狗将内藤的尸体搬到了这里，此时内藤的喉咙已经插着凶器了，为了不被怀疑，他才指示黑色大狗将尸体搬到了作业部屋，然后拔掉凶器回到这里——否则会因为凿子上附带的特制的铃而被怀疑。从凿子上只检测出了内藤的指纹，并没有了贤的指纹。也就是说，了贤没有触碰过凶器，难以想象他会是凶手。

追究

选择“チェスボード”。

结论

如果凶器的主人是内藤，那么带入凶器的方法只能是利用棋盘的夹层，以慰问品的形式避过金属探测器。

调查

调查6：42：20，将右下角扩大，调查黑影，选择“クマ”

调查6：42：24，将左上角扩大，调查镜子，
举证“盗まれた看守の服

结论

利用丝锯刑警提供的影像分析机器，发现袭击人的动物并非狗，而是熊。而被袭击的人穿着被盗的看守服，很可能就是能够利用这条暗道的折中秀治。

解答

依次举证“折中秀治”和“ゴム手袋”，然后指向影像左下的时间。

结论

折中的宠物就是白熊，而影像中的熊之所以是黑色，是因为山野当时正在给宠物们做抹泥养护。但是影像中显示的时间是早上6点，与动物做抹泥养护的时间差了3个小时，这是因为机器老旧，关掉电源后就会停止计时，也就是说这台监视摄像机有3个小时关掉了电源。

此时美和所长出现，御剑揭破了折中的变装戏法，并成功逮捕了折中。现在就要对其进行询问了。



对决

发现尸体时的情况

死体が见つかったあの日、脱狱を实行する予定だった。变装してな。

发现尸体那天，原本准备变装实施越狱的。

进行ゆさぶる后追加证词：

穴を出て、着替えさえすりゃ、监房のトビラを出るのは　单だ。

出了通道后，变装完毕就能简单地逃出牢房了。

解答

威慑第3句证词，然后对新证词进行指摘，举证“内藤の监房のカギ”。

结论

袭击内藤与看守的人正是折中，并且夺去了钥匙。内藤留在留置所地面的血迹就证明了他在钥匙夺取事件中是一名受害者。走投无路的折中只好交出了钥匙。如此一来，内藤持有钥匙的说法不攻自破，水镜的推理从根本上被推翻。御剑主张折中将内藤的尸体运回了刑务所，然后了贤利用黑色大狗将尸体运到了作业部屋，两人是共犯关系。

解答

举证“死体の所见メモ”。

结论

折中否认了这一说法，提出狱中搞不好还有其他人挖的密道，因为他现在使用的密道也是其他人事先挖了一半的密道，原本只通向中庭的枯井。而枯井处散发的甜香味引起了御剑的注意，这正是内藤曾经进入过密道的证据。

但这个事实使得水镜的推理再次发生变化，她主张折中的袭击并没有造成内藤气绝。为了自己的越狱计划不被泡汤，折中与内藤达成了共犯关系。内藤无视折中的越狱计划，而折中则负责打开牢门，让内藤有机会躲入草太搬来的动物笼子中。之后草太将内藤搬运到正在上演动物秀的中庭，杀害之，然后从枯井处推落至密道，再由黑色大狗将尸体搬运回刑务所。虽然御剑无法推翻这个推理，不过水镜也缺乏决定性的证据。双方暂时休兵，此时美和所长下了逐客令，双方只得留待明日对中庭再行搜查。



3月29日　午前10时12分

刑务所・中庭

美云利用自己的机械“偷盗娘”来重现现场。

调查

调查枯井，进入局部画面

调查重物、滑车、长绳和井口

调查大象

设定为动物秀公演中

调查舞台与舞台左上的框，并与丝锯刑警对话

逻辑

“象のアジゾウ”和“なくなったリンゴ”

“草太の见せ场”和“井户の周りの道具”

“15kgの重り”和“引っぱられる强さ”→选择“重さ”

“重さが足りない”和“金属探知机”→调查水池

结论

某扇门前的推车在秀的前一天夜里被人移动过。动物秀中草太被掀飞的一幕设置的机关是利用重物垂下枯井，然后自己配合时机拔掉卡子，让重物将自己拖动到舞台上方。但是这必须要重物的重量大于草太的体重才能成立。利用金属探测器在水池中找到了剩下的金属重物，从场所看应该是被人故意藏起来的。另外金属探测器也对水池中的鳄鱼做出了反应，莫非它吞下了什么金属物品？

调查

设定为舞台解体中

调查枯井，进入局部画面

指向长绳处进行推理

逻辑

依次举证“草太の仕挂け”、“ロープ”、“死体の所见メモ”和“血のついたシート”。

结论

枯井边只有1条长绳，而完成机关至少要2条。另1条长绳应该是内藤尸体旁的那根绳子，而内藤的尸体则是用以替换了多余的重物，凶手为了不让此事暴露，才将重物藏了起来。并且为了不让血滴落在枯井通道内，使用了垫子包住尸体。设置这样的机关的目的就是为了制造不在场证明，所以凶手绝不可能是草太。而且狗也是无法将尸体用长绳吊起来的，所以了贤也不可能是凶手。

逻辑

“死体と重りのすり替え”和“リンゴのカゴ”

解答

举证“监视カメラ映像”。

结论

推车应该是为了打开配电房的门而移动的，而联系到之前监视摄像机的电源被关掉了3个小时，基本可以肯定关掉监视摄像机电源的人就是这次的凶手。而配电房的门平时都锁着，钥匙保管在所长手里……

搜查告一段落，水镜与弓彦也来到中庭。御剑与水镜再次对峙。

对决

水镜裁判官的推理

ショーの最中に死体を落とせたのは容疑者だけなのですから。

在表演中能够将尸体推落的就只有嫌疑人而已。

追究

指摘第4句证词，举证“草太の仕挂け”。

结论

猿代草太如果是犯人，根本没有必要费大工夫准备这样的机关。这正是真凶为了推脱嫌疑而设计的不在场证明。

对决

怀疑猿代草太的理由

そのチャンスがあったのは、猿代草太だけなのです。

有这个机会的只有猿代草太而已。

追究

指摘第3句证词，举证“监视カメラ映像”。

解答

依次举证“ブレイカー”、“美和マリー”和“死体の所见メモ”。

结论

监视摄像机曾断电三个小时，在这段期间内，其他人也可以将尸体带到中庭。配电房的监视摄像机的电闸曾被放下过，房门也有被打开的可能性。保管着配电房钥匙的人是美和所长，也是这次案件的真凶。而尸体上散发着的甜香气息与美和所长身上的香味是如出一辙的。现在就该听听所长的辩解了。

对决

不可能杀人的理由

调べてもいいわよ。刑务所の入り口を通った记录なんてないから。

你可以去调查。根本没有通过刑务所入口的记录。

追究

威慑第5句证词，指向中庭。

结论

御剑认为美和所长并没有通过联络通路，而是直接穿过所长室后面的高压电流网，将尸体带到了中庭。电流可以通过关掉配电房的电闸来停掉，而钥匙也只有美和所长才能拿到。

但是这里就有一个问题：既然没有通过联络通路，又是如何前往配电房关掉电源的呢？

解答

选择“共犯者の存在”，举证“山野星雄の《腕轮》”，选择“追及する”。

结论

美和所长有一个在刑务所的帮凶。而这个人就是在刑务所行动而完全不受限制的山野星雄。只要有他帮忙拉下监视摄像机和高压电流的电闸，就能完成这个搬运工作。

美和所长承认了山野和她的共犯关系，但否认杀害了内藤。她说所有的一切都是了贤指使的，因为以美和的家人作威胁，使得美和不得不听命于他。山野每周去关一次电闸，而美和则通过这个路线将了贤想要的东西抹上香水放到枯井里，闻到香水的黑色大狗就会将物品交给了贤。长时间的秘密交易使得枯井周边也有了香水的味道，因此尸体掉落枯井时也沾上了味道，已经无法断定是美和所长亲自搬运的了。

在没有决定性证据的情况下，信乐以猿代草太律师的身分，要求美和所长做出关于犯人的推测，将对决延长了下来。现在轮到御剑来击碎美和所长的证言了。

对决

我的想法

ともかく、アイツが被害者さんを刺し杀したのよ。

总之，是了贤刺杀了被害者。

进行ゆさぶる后追加新证词：

チェスボードに入っていたノミを利用したんじゃないかしら？

是利用了藏在棋盘里的凿子吧？

追究

威慑第4句证词，然后对头一句新证词进行指摘，举证“チェスボード”。

结论

棋盘夹层中藏着凿子的事只要进行搜查的相关人员才知道，美和所长是没可能得到这个情报的。美和所长称自己在询问内藤时得知了这个情报，但这跟她之前自称不太了解内藤相矛盾。

对决

我的想法2

お话をしたあとは、すぐに监房へ归ってもらったわ。

谈话完毕之后，立刻就放他回到牢房了。

进行ゆさぶる后追加新证词：

あたくしが憎んでいたのは了贤。被害者はアイツと无关系じゃない。

我憎恨的人只有了贤。被害者跟他根本没关系吧。

追究

威慑第4句证词，然后对新证词进行指摘，举证“内藤のメモ”。

结论

正因为美和所长想要急着找出威胁着自己家人的了贤的部下，所以对他的信件也是全部进行了检阅，不可能不知道了贤正在进行通信西洋棋。御剑主张，当内藤携带着棋谱出现在这里时，美和错认为内藤是了贤派来杀害自己的部下，加之又从棋盘中找到了携带用凿子。对于美和所长来说，凿子=了贤的印象极其深刻，所以就确信内藤是了贤的部下，并将其杀害。

解答

选择“了贤を追い出すための伪装”。举证“了贤の铃”。

结论

被害者的致命伤是喉咙部10cm的刺伤，用携带型凿子是无法做出这种深度的伤痕的。御剑的推理再次被推翻。此刻御剑想到，内藤的喉咙上有被复数刺伤的痕迹，这正是凶手为了让凿子沾上内藤的血迹，多次将其刺入内藤的尸体，误导其为凶器的手法，从而将了贤塑造成犯人的印象。真正的凶器则是了贤之前被没收的带着特制铃铛的匕首，作为相关证物被美和所长合理带进了这里。凶手为了让大家加深了贤的凶手印象，将铃铛除下后拴在了凿子上，但却不知道铃铛是特制的，这就等于不打自招，凶手就是能够动用该证物的美和所长。



但是，弓彦不愿意对匕首进行强制搜查，御剑也失去了搜查权，没有物证的话，再怎么推理也是枉然。正当水镜要宣布结束审理时，御剑想起了某个特别擅长虚张声势的律师好友，他决定采用这个好友最擅长的翻案手段……

追究

选择“异议をとなえる”。最后依次指向“中庭”和画面左边的鳄鱼。

结论

在提出反对意见拖延时间后，御剑回忆起搜查过程中，金属探测器曾对鳄鱼做出反应。调查的结果，从鳄鱼的口中，发现了匕首。这也是美和所长便是真凶的如山铁证。

同日 午后12时34分

留置所·廊下

找到了真凶，御剑保住了自己的检察官徽章，草太也得到了无罪释放。但是内藤之前并没有将自己想要杀人的事情告诉草太，草太开始怀疑他们之间的友情。但是御剑认为内藤充分信赖着草太，证据就是他让草太带来的棋盘藏着凿子，他完全相信草太绝不会打开来看。信乐也正式向御剑提议，希望他成为律师，继承父亲的事业，御剑陷入了思索中……

第3话 被继承的逆转



前篇

4月2日 午前10时5分

12星座美术馆 喷水广场

信乐带御剑来到喷水广场前，开始回想18年前，御剑的父亲——御剑信担当的最后一个案件“IS—7号事件”。

18年前 12月24日 午后5时

留置所 面会室

御剑信带着还是律师助手的信乐来到面会室，面见嫌疑人天海一诚。

追究

与天海对话，选择所有的选项。

18年前 同日 午后6时

大奖赛会场 喷水广场

见到了天海的助手绪屋敷司，听取了事件的初貌。

18年前 同日 某时刻

大奖赛会场 天海的房间



调查

调查中央的尸体发现处，进入局部画面

调查左画面的宝箱

调查右画面的下方台座碎片

回到移动画面，调查右边的厨房

与左边的鉴识人员对话

与右上角的风见丰对话，选择所有选项后进入局部画面

调查画框，指向左下缺失的部分

调查画框左边的手印

逻辑

“何かが坏れる音”和“坏れたスタンド”

“なぜ坏れたのか？”和“荒らされたお果子”

结论

司是听到破裂的声音才进入房间后发现尸体的，而破裂的声音正是来自支撑巧克力船的台座。现场的所有点心都有被人破坏过的痕迹，相信台座也是其中之一。

调查

调查中央的尸体发现处，进入局部画面

指向宝箱右下角本应该有血迹的地方，进行推理，举证“现场の所见メモ”

结论

巧克力宝箱上本应沾有血迹的部分不见了，警方也没有收到回收过血迹的报告。

对决

怀疑天海一诚的理由

死体が见えるように……宝箱のフタを坏しておいた。

为了能看见尸体而破坏了宝箱的盖子。

追究

指摘第3句证词，举证“现场の所见メモ”。

结论

马堂刑警主张天海是故意不锁门，将尸体放在宝箱里并破坏掉盖子，以便于最后全员集中时尸体再被发现，以制造自己的不在场证明。但从现场照片上看，宝箱的盖子明显是巧克力船倒下时的冲击破坏的，听到冲击声的司立刻就进入房间发现了尸体，所以盖子绝不会是天海破坏的。



此时从现场的点心工艺品上发现了点心师迪莉希的指纹，因此迪莉希也需要接受问话。而在那儿，传说中25年间不败的检察官——狩魔豪也即将登场。



18年前　同日　午后7时30分

大奖赛会场　迪莉希的房间

信与狩魔豪初次相遇。虽然狩魔的态度非常傲慢，但总算是许可信对现场进行搜查。

调查

调查点心城堡，进入局部画面

调查城堡的大门、六角形的柱子、黄色的石块与蓝色的布

逻辑

“6角形のくぼみ”和“岩の台座”

结论

黄色的石块一开始应该是安置在柱子上的，材料为岩盐，用途为照明灯。

调查

调查点心城堡，进入局部画面

调查左边的岩盐灯，然后调查右边的岩盐灯

指向岩盐灯，推理并举证“コンテストのルール”

结论

不发光的原因是岩盐中的灯泡破掉了。其中一个岩盐还沾有血迹。另外岩盐灯与发光的布都是属于点心以外的范畴，用于装饰的话就成了违反规则。

调查

回到移动画面，与迪莉希对话，选择所有选项

结论

迪莉希曾与天海、司一起参加下午茶会。之后早退前往天海的房间，偷吃了一些点心以研究。破坏天海房间点心装饰的人就是她。

调查

调查右上角的小人，左上角的房间控制器

逻辑

“くずれやすいお果子”和“室温が高い”

“デリシーのルール违反”和“ニセモノのお果子”

“血痕のついた岩盐ランプ”和“殴り杀された”

结论

点心城堡只是在城堡模型外面涂上了奶油而已，并非真正的点心。岩盐灯上沾有的血迹是被害者的，作为凶器的可能性非常高。

调查

与迪莉希对话，选择“室温について”

逻辑

“お果子の研究”和“知识が足りない”

结论

迪莉希并不知道奶油的保存温度，作为点心师的基础知识，这是很难想象的。

18年前　同日　午后8时5分

大奖赛会场　喷水广场

御剑信与狩魔豪的初次交锋即将展开。

对决

关于凶器

だから现场には犯人を特定する证据が残っていなかったのだ。

因此现场才没有留下可以锁定犯人的证据。

对决

指摘第5句证词，举证“现场の所见メモ”。

结论

狩魔主张天海利用迪莉希房间的岩盐杀害被害者冰堂伊作后，将凶器放了回去嫁祸迪莉希。但是从现场照片上看，包住被害者尸体的布正是迪莉希为了装饰房间准备的发光布。岩盐和布都是出自迪莉希的房间的话，迪莉希的疑点就很大了。但是狩魔此时说出了一件事：发光的布与岩盐一开始就因为违反规则而被天海没收了，保管在自己的房间里并上了锁，钥匙只有天海才有。如果岩盐是凶器，而布包裹着尸体，那么能够拿到这两件物品的，只有天海一人。而且岩盐上只沾有迪莉希和天海两人的指纹，是证明天海有罪的决定性证据。

对决

依次举证“额缘の指のアト”和“ニセモノのお果子”。

结论

天海房间画框上的谜之指印是没有留下指纹的。如果是犯人的指印的话，那么犯人持凶器而不留下指纹也是可能的。另外迪莉希违反规则的可不仅是岩盐灯和发光布，就连城堡本身也只是模型上装饰了奶油而已，难以想象这是世界级的点心师会犯下的错误。在迪莉希不可思议的行动前，狩魔豪也无话可说。

走投无路的迪莉希只得坦白，她其实只是一个药剂师。为了吃到天海的点心才参加了大奖赛，自己也没想到能晋级到决赛。另外她还坦白了一个重要的线索：自己曾经进入过被害者冰堂伊作的房间偷吃点心。

18年前　同日　午后9时

大奖赛会场　冰堂的房间

在这里，御剑信与狩魔豪看到了不可思议的景象：原本应该装饰在房间里的点心竟然全部消失了。案件完全陷入了迷宫之中……



4月2日　午前10时15分

12星座美术馆　喷水广场

因为冰堂的点心是用冰制作的，当时只能得出“融解”这个结论（小标）。不过现在传出情报说这里将要公开18年前冰堂制作的点心，信乐就是为了确认这个传闻才带着御剑一起来到这里。

同日　某时刻

12星座美术馆　冬之宫殿

现在的冬之宫殿就是18年前冰堂的房间。

调查

调查左上角的房间控制器

调查中央左边的雕像

调查所有的雕像

拍下了纪念照片后，御剑与信乐突然听到喷水广场传来一声惨叫。

同日　某时刻

12星座美术馆　喷水广场

喷水广场有一个男人倒在地上，在场的还有矢张政志，迪莉希和绪屋敷司。此时御剑注意到在场充斥着有毒瓦斯，赶紧指挥大家避难。

同日　午前10时42分

12星座美术馆　喷水广场

倒下的男人是风见丰，虽然暂时活了下来，但吸入了大量的有毒瓦斯，处于危险的意识不明状态，现在正在由迪莉希照看着。另外矢张自称天流斋真志宇，因为艺术家的感觉觉醒而改了名字，当然内在完全没有变化。绪屋敷司成为了红极一时的全能女明星，隐退后担任着这里的馆长。

IS-7号事件的相关人员都集合在这里，看来并非偶然。御剑拜托闻讯赶来的丝锯刑警进入瓦斯泄漏的秋之宫殿搜查，根据情报，秋之宫殿的温度设定竟然与冬之宫殿完全相同。

同日　午前11时15分

12星座美术馆　喷水广场

逻辑棋盘

矢张の目的

“何のためにココに来た？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“ふたご座を见に来たのか？”

美术馆での行动

“美术馆ではどういった行动を？”→“パンフレットを贳い忘れたのか？”→“金を払っていないのか？”→“绪屋敷さんがいなかったのか？”→“冬の宫殿に详しいようだな？”

冬の宫殿

“冬の宫殿に入ったのか？”→“中には入らなかったのか？”→“被害者のせいで入れなかったの

か？”→“冬の宫殿で何か见たのか？”→“スケッチはどうしたのだ？”→“‘怖いもの’を见たのだな？”

结论

矢张为了讨女朋友欢心而前来美术馆对双子座进行素描，却在冬之宫殿中看到了可怕的东西。

解答

举证“美术馆のパンフレット”。

结论

虽然矢张口口声声说自己看到的是双子座，但将秋之宫殿错认为是冬之宫殿的他看到的只可能是双鱼座。他在自己的素描簿上画下了当时可怕的情景：双鱼座的雕像在流着血一样的泪。

进入秋之宫殿后，发光的布也出现在大家的视野中。看来有人利用这种布将秋之宫殿伪装成冬之宫殿的样子。正要详细搜查时，弓彦与水镜来到现场，并勒令众人退场。弓彦更是认定矢张为犯人，并作出了自己的推理。

对决

一番星的推理

有毒ガスの原因は绘の具に含まれるヨクアリウムって药品だろ？

有毒瓦斯发生的原因是含有ヨクアリウム的药品吧？

解答

指摘第2句证词，举证“有毒ガスの正体”。

结论

光是含有红色ヨクアリウム的药品是不会引发有毒瓦斯的，必须要混合白色的トドメサスン才行。驳倒弓彦之后，御剑提出要协力进行搜查有毒瓦斯的发生源，并指出了发生源所在地的可能性。

解答

举证“うお座のスケッチ”，之后指向左下角的粉红色液体。

结论

矢张所看到的双鱼座流下的红色泪水很可能就是红色的ヨクアリウム，以某种方式与白色的トドメサスン混合后成为了有毒瓦斯。证据就是玻璃橱窗下的粉红色液体，恰好就是红+白后形成的颜色。随后根据信乐的证词，证明了矢张没有进入过秋之宫殿，所以不可能是凶手。而此时水镜则提出传唤另一位嫌疑人：就算是难以入手的，含有トドメサスン成分的剧药コロリX也有可能持有的药剂师迪莉希。



同日 午后12时5分

12星座美术馆 秋之宫殿

解答

举证“风见丰”。

结论

被害现场只有被害者风见丰一人在场，所以打开雕像的橱窗，让有毒瓦斯发生的也只可能是被害者。

利用“盗窃娘”的力量还原瓦斯发生前的现场。

解答

举证“ガスバーナー”。

结论

橱窗上方的开口玻璃处涂上了红色的ヨクアリウム，这种液体在−3°时会被冻结。双鱼座的橱窗上方开口玻璃有热破裂的痕迹，这是玻璃的一侧在极冷的情况下，加热另一侧时才会出现的状况。橱窗内部的温度为−3°。因此可以考虑风见为了打开冻结橱窗，利用携带加热瓶加热融解了红色的ヨクアリウム，ヨクアリウム流到橱窗内与白色的トドメサスン混合后成为了有毒瓦斯。风见在一瞬间大量吸入，尽管逃到喷水广场，却还是倒了下来。

解答

举证“绪屋敷司”。

结论

弓彦主张能够轻易拿出剧药コロリX的迪莉希是真凶，但是迪莉希的剧药コロリX一周前就被盗走了。考虑到作案手法需要事先布置房间，真凶是馆长绪屋敷司的嫌疑非常大。



同日 午后1时35分

12星座美术馆 喷水广场

大家在喷水广场的水池中发现了一具尸体，而冬之宫殿的冰之雕像全部融解不见了！

这次的事件相关人员全都是18年前IS−7号事件的参与者，两者之间一定有什么联系……

18年前　12月24日　午后9时5分

大奖赛会场　喷水广场

被狩魔赶出被害者房间的御剑信，决定先做些自己力所能及的事，向司询问了有关被害者的信息。之后马堂与迪莉希被狩魔赶出来回到了广场，马堂向御剑信出示了现在的现场照片，而迪莉希则告诉大家，冰堂制作的点心只有双子座竖琴的部分很咸，而且他的作品上都刻着“PH”的字样。

解答

举证“刻印”与“天海のティーポット”，然后选择“雕刻家”，再举证“インスタントカメラ”。

结论

冰堂会在自己的作品上刻上“PH”字样，这原本是不公开真实身分的雕刻家“保罗・赫利库”的名字缩写，而在天海的房间内的尸体旁找到的刻印正是用于刻上这个“PH”字样的。也就是说冰堂就是著名的雕刻家保罗・赫利库。司在注意到尸体旁的刻印之后，立刻前往冰堂的房间内，将她最喜欢的这位雕刻家的最后遗作大量拍摄了下来。她说自己在拍摄时不小心踢掉了电源，使得室内无法保持零下温度，才让冰点心融化了。

此后狩魔出现，将所有的相关人选带走并进行询问。御剑信只得先离开了现场。



18年前　12月25日　午前10时

留置所　面会室

调查

举证“チョコレート”

选择所有的选项

结论

在询问天海时，得知他患上了一种味觉障害，无法尝到咸味。但是他的家里保存着治疗这种症状的特效药配方。

18年前　同日　午前11时3分

大奖赛会场　喷水广场

受到狩魔的限制，只能对喷水广场进行调查。

调查

与水池旁的鉴识人员对话，举证“冰堂伊作”

与司对话，选择所有选项

结论

水池中发现了巧克力、冰点心的成分，以及冰堂的血液。御剑信推测是凶手将沾有被害者血迹的巧克力块丢入了房间中的循环水槽，才流到了喷水池中。

询问司后得到了一系列情报：准决胜战时风见与冰堂的点心造型都非常出色，但味道完全相同；天海一诚原本是天下一集团的后继者，大奖赛的奖品就是父母的遗物，治疗味觉障害的特效药配方。而天下一集团为了以正当的手段得到这个配方，派出了迪莉希参赛。

御剑信正想联络风见进行询问时，狩魔出现并进行阻止，于是御剑信改为向狩魔进行询问。

对决

风见与冰堂的关系

偶然の同じ果子コンテストに参加しただけの関系に决まっておる。

他们只是偶然参加了同一个点心大奖赛罢了。

追究

指摘第2句证词，举证“准决胜时のお果子”。

结论

风见的造型能力非常糟糕，但准决胜时的点心造型甚至不亚于身为雕刻师的冰堂，而且两人的点心味道几乎完全相同。说明两人很可能在决胜战之前一直保持着合作关系。

对决

风见与冰堂真正的关系

决胜战の前日までは、互いに协力して果子を作っていたとな。

在决胜战前一天为止都相互合作制作点心。

追究

指摘第3句证词，举证“デリシーの证言”。

解答

选择“前日に作った”。

结论

迪莉希曾说过冰堂的决胜战点心也很好吃，说明两人在决胜战时可能也保持着合作。但狩魔提出竖琴的部分咸得难以下口，说不定只是偶然其他部分很好吃而已。此时御剑信提出，两人的合作关系的确是只到决胜战前一天。因为冰堂的冰点心准备工作非常花时间，所以需要事前就将做好的点心冻结起来，才能在决胜战时进行雕刻。那为何冰堂单方面破坏了约定，没有帮助风见设计造型？现在只有明确风见潜入冰堂房间的目的才有可能知道缘由。此时狩魔拿出了风见与冰堂带着儿子在小学门前的合影，两人似乎早

就是熟人。狩魔主张风见前往冰堂房间只是为了盗出这张照片，避免被人发现他们的合作关系。

逻辑

"消えた被害者の血痕"和"喷水の血液"
"解剖记录が无い"和"死体はどけられた？"

解答

举证"被害者の血液"。

结论

有人曾在天海的房间中，为了消除冰堂的血迹而移动过尸体。而到现在为止解剖报告还没有送到相关人员手里，御剑信推测并非狩魔有意隐瞒，而是因为他自己也没有拿到报告。这是因为根本没有找到被害者的尸体！而狩魔则向所有人隐瞒了这个事实。留下尸体而单单消除血迹根本没有意义，但如果尸体和血迹是一起消失的，就合乎情理了。在喷水池中检测到被害者的血与巧克力成分，说明有人在移动尸体后处理了沾有血迹的巧克力。

面对御剑信的质问，狩魔以没有证据证明他没有发现尸体的理由拒绝回答，并将协助御剑信的马堂调离了现场。对于狩魔的态度感到不满的御剑信，誓要在法庭上将狩魔的谎言全部揭露，并拜托马堂准备了关键时刻的王牌……



4月2日 午后2时10分

12星座美术馆 喷水广场

然而18年前的努力终究化为了泡影。对于没有发现尸体的质问，狩魔利用警方的力量将其打消，甚至准备了假的解剖记录。即使准备了完善的无罪证据，狩魔也利用他的力量将裁判一直拖延了一年。天海的身心在一年间的审问折磨中早已到达了极限。御剑信拜托马堂准备的王牌是警方逼迫天海认罪的录音带，这卷带子使得一名叫白濑渡的刑警背上黑锅丢掉了工作，同时让狩魔豪在40年无败的检察官生活中遭到了惟一一次处罚。但是身心到达极限的天海已经不愿意再继续审判下去，为了保护已经被狩魔豪盯上的绪屋敖司，他承认了莫须有的罪状，作为共犯者，现在仍在监狱里受着处罚……



知晓了事件全貌的御剑怜侍，要在此时此地将两个案件的谜题都解决掉。

追究

举证"冰堂伊作"。

结论

既然两个案件有所关联，那么这具突然出现的尸体也很有可能是18年前消失的冰堂伊作的尸体。警方的鉴定也证实了这一点。身为18年前案件的关联者，以及暴露了的检控方18年前的不正当搜查，水镜不得不允许御剑进行搜查。

调查

- 调查左下角的餐车，进入局部画面
- 调查餐车上的杯具
- 回到移动画面，调查左上角的推车
- 调查左边中央地上的水迹
- 与信乐和司对话
- 与矢张对话，举证"陶器の破片"，然后选择所有选项
- 调查左下的餐车，指向桌面推理，举证"美女のスケッチ"
- 退出局部画面，与司对话，选择所有选项

逻辑

"红茶の香りがちがう"和"ポットを入れ替えた"
"香りのちがうポット"和"ミントの香り"

结论

矢张不小心打破了盛红茶的杯具，并将其偷偷调换过。之后司用这个杯具泡出的红茶多了一股薄荷的香味，这正是红色的ヨクアリウム所拥有的特征香味，结合之前的推论，御剑怀疑凶手就是司。但司主张自己并不知道有毒瓦斯的发生方法。

调查

- 与水池边的鉴识人员对话
- 与迪莉希对话，选择所有选项后，举证"光る布"，再选择"光る布"
- 与信乐对话，选择所有选项

逻辑

"绪屋敷の行动"和"レシピにのっていた"

结论

究极的药剂配方中记载了有毒瓦斯的发生方法，而现在配方就在买回了这间屋子所有权的司手中，因此她是有可能知道有毒瓦斯的发生方法的。



同日 午后2时33分

12星座美术馆 喷水广场

即便从杯具中检查出了ヨクアリウム的成分，司仍然否认自己参与了犯案。她主张将自己锁在秋之宫殿中，然后让有毒瓦斯发生的风见是准备自杀。没有警备人员与监视相机的美术馆任谁都可以自由进出，迪莉希常备的剧药コロリX也没有确实的证据证明是她偷走的。

对决

关于12星座美术馆

ポール・ホリックさまの作品を世界各地から集めました。

从全世界收集到了保罗・赫利库的作品。

进行ゆさぶる后追加新证词：

冬の宫殿の星座は、写真をもとに再现したレプリカを用意しました。

冬之宫殿的星座，是以照片为蓝本制作的复制品。

追究

威慑第3句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“ふたご座の成分结果”。

结论

根据丝锯刑警的调查结果，现在展示出的双子座雕像融解后的成分与18年前的一模一样，也就是说，18年前的冰点心并非被司不小心融解，而是被她盗走并保管了整整18年！为了否认这一点，司将要证言她18年前的行动。

对决

18年前的行动

御剑弁护士さまがこられてからは、皆さまに红茶をお配りしていました。

当御剑律师来到这里后，我在给大家泡茶。

追究

威慑第4句证词，选择“このタイミングで盗んだ”。

解答

指向服务餐车，举证“リフト”。

结论

御剑主张在18年前，司利用推车，将装着冰点心的橱窗放在上面伪装成服务餐车，在大家的面前将其盗走。虽然18年前的事没有留下任何证据，但司敬佩于御剑的洞察力，爽快地承认了。18年前正是她运走了冰点心，然后准备了空的橱窗，将一些加工中未完成的冰雕像放进里面融化，做出融解的假象。但是事到如今已经过去18年，早已超过公诉时效，所以盗窃行为已经无法被起诉了。

解答

举证“冬の宫殿の写真”，指向双子座的雕像。然后依次举证“光る布”和“美女のスケッチ”。最后选择“绪屋敷が持っている”。

结论

但是揭露这一点并非为了制裁司的盗窃行为。御剑主张司在盗窃冰点心的同时，还藏匿起了冰堂的尸体。司将冰堂的尸体放在橱窗内，盖上发光的布，然后通过虹色光源装置通光，让人产生冰雕的错觉。而尸体所在的橱窗就是冬之宫殿里的双子座雕像。御剑主张司再次使用了18年前的方法，将尸体装在冬之宫殿的两个空心冰柱内伪装成餐车，运到另外的房间，然后通过循环水道流入喷水池，比较轻的布先浮了上来，接着尸体就在喷水池被大家发现了。在矢张描绘的美女图上，司推着的车上的桌布并非白色而是蓝色，正是她搬运冰柱的证明。尸体扔进了水道，但染成蓝色的桌布可没有时间处理，现在正缠在司的腰间，从上面应该能检测出构成冰点心的糖分。

解答

依次选择“真犯人を探すこと”和“告发する”，举证“风见丰”。

结论

司承认了自己的罪行。她在18年前为了保管天海最爱的雕刻家冰堂的遗作，将其偷窃后藏在了秘密的冷藏室中。可是当判决下达之后，她就被赶出了这间屋子。18年后她终于得以重新回到这里，但仔细观察冷藏室中的冰雕，才发现这竟然就是冰堂的尸体！正是因为她无心之间藏起的尸体，使得案件拖延了一年，最终让天海蒙受了不白之冤。

展示过去的冰雕的话，当年的事件关系者就会聚集起来。将尸体伪装成作品的事，只有真正的犯人和司才知道。为了特定犯人并保护作为贵重证据的尸体，司将秋之宫殿伪装成冬之宫殿，将双鱼座伪装成双子座。那么前去打开双鱼座橱窗的人，就是当年犯案的真凶。杀人案的时效是15年，如今她只能通过这种方法，在众目睽睽之下引发事件来证明天海的无辜，这样警方也无法再湮灭这个事实。当年的真凶就是现在命在旦夕的风见丰。







同日 午后3时11分

12星座美术馆 喷水广场

对决

检察官审查会的意向

罪を着せるため、风见さまを杀害しようとしたのでしょう。

为了转嫁罪证，所以计划杀害风见先生。

进行ゆさぶる后出现新证词：

これ以上の搜查は必要ないと判断いたしますわ。

没有必要进行更进一步的搜查。

追究

威慑第4句证词，对出现的新证词中最后一句进行指摘，举证“ふたご座の成分结果”。

结论

虽然水镜认为两个案件的证据已经很充分，没有必要继续搜查，但在双子座的成分检验报告中，还有不明来源的血迹混入，御剑认为这仍然需要进一步调查。

逻辑

“杀害の动机”和“协力关系が坏れた？”

“フィルムの残数”和“究极のレシピが目的？”

“冰堂杀害のタイミング”和“アフタヌーンティー”

结论

如同18年前御剑信所推理的那样，风见在决胜战也帮冰堂准备了点心的材料，但冰堂却单方面破坏了协议，没有帮助风见弄造型。即拍相机的胶卷和已拍摄的张数对不上，是因为风见曾带着相机偷偷潜入天海的房间拍摄究极配方。冰堂在下午茶开始前还活着，但在下午茶之后就不知所踪，因此在下午茶时间内被杀害的可能性很高。

逻辑棋盘

协力した理由

“なぜ冰堂と协力していたのか？”→“まだ样子を见る”→“起きたまえ！”

风见の本当の目的

“称号以外に目的があるのでは？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“レシピにも兴味があったのでは？”

レシピの使い道

“果子作りの参考にするのか？”→“ずいぶんレシピに详しいな”→“レシピの价值を知っていたのか？”→“レシピの正体を知っているだろう！”→“新药が必要だったのか？”

何の病气

“どんな息子なのだ？”→“まだ样子を见る”→“病气にしては元气だったのだな？”→“レシピがないと治らなかったのか？”→“天海氏の果子に兴味があるはずだ！”→“病名は何なのだろうか？”→“死にかかわる病气ではないのだろう？”→“味觉障害だろうか？”→“あなたも病气だったのでは？”→“冰堂氏と协力していたではないか！”

结论

风见也患上了味觉障害。为了治好这对于点心师来说致命的症状，他不惜放下尊严与冰堂联手，想要得到究极的配方。

对决

决胜战的点心

决胜战で味の评价が低かったのは、ひとえにワシの修行不足ゆえ。

决胜战的评价不高，只能说明是我修行不足。

进行ゆさぶる后追加新证词：

冰堂どのの息子とワシの息子は、当时同じ小学校に通っておったな。

冰堂先生的儿子与我的儿子，当时在同一所小学念书。

追究

两次威慑第4句证词，依次选择“准决胜战について”和“冰堂について”后各自出现新证词。指摘第二次新出现的证词，举证“家族の写真”。

解答

选择“お果子の味见をさせた”。

结论

决胜战与准决胜战很大的一个区别在于，风见的儿子只有决胜战没有到场，而惟独决胜战的点心在味道方面没有得到高评价。御剑推断出，风见的儿子每次都负责给风见的点心尝试味道。但风见在前往西凤民国修行前就与他的儿子断绝了父子关系，现在他的儿子也行踪不明，根本无法确认这个推理的正确性。

手上现有的证据已经用尽。就在危急关头，御剑托付丝锯调查的血液结果送到，成了御剑最终的王牌。



解答

选择“凶器の岩盐ランプ”。

结论

在双子座的橱窗中检测到的血迹是风见的血，除此之外还有盐分。冰堂的点心中，双子座的琴弦处混入了很咸的部分，而他的房间中并没有其他的盐分。御剑主张盐分是来自凶器的岩盐灯，风见将岩盐融解来做成了琴弦的部分。如果在冰堂的尸体旁发现了沾有自己血液的证据，一定会被怀疑，因此风见一直想找机会将其处理掉，所以才中了司这次设下的圈套。

冰堂在决胜战前最后一刻背叛了风见，并且挟持了他的孩子，令风见无法取胜。风见选择在下午茶时间前往天海的房间盗摄配方，却又被冰堂撞个正着。冰堂以味觉障害来勒索风见，大怒的风见冲上去却被推开，撞到岩盐上留下了自己的血迹。之后风见杀掉了冰堂，融解了岩盐粘有血迹的部分，涂在了竖琴表面。

解答

选择“死亡推定时刻をずらすため”。

结论

但是原本风见并不想嫁祸给天海，他的目标是嫁祸给不懂点心的外行人，他不能原谅这样的人来参加世界第一的点心师比赛。原本想通过冻结尸体来伪造死亡时间以制造不在场证明，却因为迪莉希到处偷吃而使得司提前发现了还未搬运处理的尸体。

但是，就算事到如今真相大白，水镜却说无法逮捕风见。

解答

无法逮捕风见的理由

この国の杀人罪は15年で时效になるのだろう？

我国的杀人罪时效是15年吧？

进行ゆさぶる后追加新证词：

その后、ワシは西凤民国で修行して世界一の果子职人の地位を得た。

在那之后，我前往西凤民国修行，获得了世界第一点心师的地位。

追究

威慑第2句证词，选择“西凤民国での修行について”后追加新证词。对新证词进行指摘，举证“公诉时效の本”。

结论

杀人罪的时效是15年，而距离风见杀人已经过了18年，因此无法进行逮捕。此时御剑提出异议，风见在西凤民国修行的3年是不能计入时效的。但在仔细计算后发现杀人发生在18年前的12月，而现在是4月，刚好超出时效4个月。

解答

选择“异议をとなえる”，然后举证“IS-7号事件の资料”，选择“容疑者のデータ”。

结论

虽然还有一个方法可以将风见定罪，但那是要利用天海的冤屈才能做到的。信乐将决定权交给了御剑。为了将真实公布于世，御剑毅然决定利用这一点。天海是作为“共犯”而认罪的，而时效停止计算的条款之一是“起诉共犯到结审为止，停止时效的计算”。逃亡西凤民国的3年，加上审理“共犯”的1年，离时效还差8个月！

风见被绳之以法；司虽然也被刑警带走，但有信乐做她的律师，相信一定能减刑；但御剑的活跃却让检察官审查会感到不安。

同日 午后4时56分

留置所 面会室

与天海见面后，向天海说明了一切。看到司18年间不间断地亲手制作的巧克力，天海也明白了他与司之间的羁绊。现在，该轮到他来等待司的归来了。

同日 某时刻

御剑法律事务所

信乐向御剑信报告，希望御剑怜侍能成为律师，与信乐一起继承御剑信的信念。

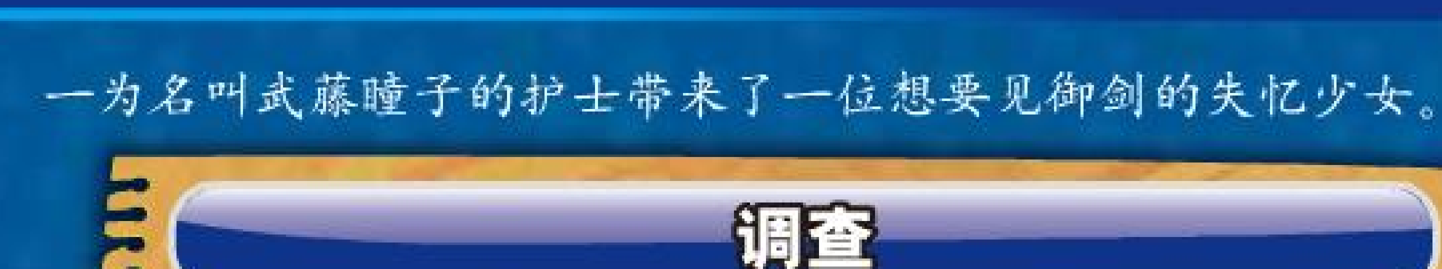
第4话 遗忘的逆转



4月5日 午后1时23分

上级检事执务室·1202号

一为名叫武藤瞳子的护士带来了一位想要见御剑的失忆少女。



调查

对谜之少女对话，选择所有的选项

结论

谜之少女竟然是一条美云。为了帮助她恢复记忆，首先要前往她昨天去过的巨塔大厦。

同日 某时刻

巨塔·广场

三人来到巨塔下方的广场，准备前往最顶上50层高的展望台。

同日 午后2时18分

巨塔·屋上展望台

对决

展望台的记忆

……思い出せないんです。なにも、思い出せない……

……什么都想不起来。什么都，想不起来……

进行ゆさぶる后追加新证词：

でも……櫻の木の下から……赤い……何かを见た気がします。

但是……从樱花树下面……似乎看到了……什么红色的东西。

进行ゆさぶる后追加新证词：

でも……そう、屋台の向こう側からだれかがいてきて……

但是……对了，露店的那一面有谁走过来了……

追究

威慑第3句证词，对新出现的证词进行威慑，再对第二次更新的证词进行指摘，举证“ビッグタワーのパンフレット”。

结论

根据美云回想起的记忆，从露店后面走来一个穿着红色雨衣的人，将她从这里推了下去。但这里是50层的大厦顶端，露店后面根本没有空间，何况从这里被推下去岂止失忆，根本必死无疑。

就在此刻，一名警察来到顶楼报告：这栋大厦发生了死亡事件，被害者是一名女性，名为“美云”……



同日 午后2时36分

检事审查会·审议室

巨塔的第50层是检察官审查会的审议室。御剑遇到了瞳子的奶奶伊丹乙女，这位老人正是这次事件的验尸官。



调查

调查最上方的正义女神像，进入局部画面

调查地面的血迹

回到移动画面，与警官对话

调查尸体，进入局部画面

调查右下角的烛台、尸体的右手、脚边的笔记与胸前的伤口

指向胸前的紫色布条推理，举证“紫の花”

结论

狩魔冥出现在现场，表示这起事件很可能与国际案件有所关联。在冥的帮助下，御剑他们终于可以正当地进行调查。被害者身分不明，因为持有美云的“约定笔记”，所以才被当作是美云的尸体。凶器被认为是烛台。

逻辑

“セキュリティ”和“カードキー”

结论

被害者持有的安全卡可以进入这个装有安全系统的审议室。

此时水镜与弓彦来到现场，证明了被害者的身分是律师笼目翼，检察官审查会的一员。看到尸检报告后，弓彦与水镜立刻就要逮捕美云。

对决

怀疑一条美云的理由

彼女は审议室に侵入して、盗みを働こうとした。

她进入审议室，准备进行盗窃。

追究

指摘第3句证词，举证“カードキー”。

结论

御剑主张美云没有安全卡，无法进入审议室。但水镜认为美云和被害者是一起进入审议室的，之后起了冲突才杀了人。之后她拿出在被害者口袋中找到的信件，上面写着“感谢你协助我的计划，希望我们都能找到自己想要的东西，请完成12年前的复仇吧。”而署名是“美云”。

对决

美云的信件

それがこの手纸。カゴメさんが左胸ポケットに守っていたものです。

那就是这封信。笼目小姐将其保护在左前胸的口袋里。

追究

指摘第5句证词，举证“检死结果”。

结论

如果是事先就放在左胸口袋的信件，那么应该会留下被烛台刺穿的痕迹才对。说明这封信件是被害者死后被放入口袋的，目的就是为了嫁祸美云。

解答

举证“カードキーの使用记录”。

结论

御剑主张在笼目之前进入审议室的人有可能是凶手，却被水镜否定，因为水镜就是之前进入的那个人。

此时检察官审查会会长、原检查局长，同时也是弓彦的父亲——一柳万才出现在现场。他竟然不由分说就要强行逮捕美云！如果御剑再横加干预就要直接剥夺检察官徽章。

御剑所追求的是将真实公诸于世。他毅然抛弃了自己的检察官徽章。美云认为是自己害了御剑，哭着跑掉，御剑也紧跟着追了出去。



同日 午后5时58分

上级检事执务室·1202号

美云失踪中。御剑向赶来的信乐说明了事情的经过。信乐建议从美云丧失记忆的原因着手调查。

同日 午后6时42分

巨塔·屋上展望台

调查

调查樱花树，左下的栅栏

与武藤对话后，回到中央

与美云对话，选择所有选项

结论

在展望台搜查途中遇到了美云。她为了帮助御剑取回检察官徽章，而来到这里想要努力找回记忆。由于警方已经开始正式通缉美云，御剑与信乐说服了美云一起行动。

逻辑

“栅”和“月”

“美云の立っていた场所”和“美云の落ちた场所”

结论

美云被推落的地方不可能是护栏的外侧。但是美云确定自己当时站在樱花树下，那么看来有必要好好调查下樱花树周边的地面。

调查

调查樱花树，进入局部画面

调查左下角的升降口

回到移动画面，调查露店旁的电视，进入局部画面

指向发光的阶层推理，举证“ビッグタワーのパンフレット”

追究

“ハッチに落ちた？”和“51阶がある？”

结论

检察官审议会的审议室与屋顶之间有着被隐藏的51层，只能通过展望台的升降口进入。美云应该就是摔入了这下面的仓库。

此时宝月茜登场，原本在美国留学的她是跟随美国的老师回到日本来担当临时翻译的。听丝锯刑警说了大致情况后立刻来找到御剑要求帮助搜查。



同日 午后7时6分

？？？？？？？？

向茜说明了经过后，开始搜查这间仓库。

调查

调查左上角的面具，进入局部画面

调查纸箱的资料

指向中间面具空出的位置，举证“忍者ナンジャのお面”

回到移动画面，调查左下的桌子，进入局部画面

调查上排中央的人偶，上排左边的紫色空位

指向上排左边的紫色空位，举证“凶器のしょく台”

回到移动画面，调查右下角的装钱箱子

调查中央的石像

逻辑

“值札”和“大金”

结论

这个仓库很有可能在进行杀人证据品和美术品的地下交易。

调查

与大泽木夏实对话，选择所有选项。然后向她举证“检死结果”

结论

昨天在这里举行了地下拍卖会。从展望台下来的每个人都要带上仓库中的假面和变声器，才能通过升降机进入下面的拍卖会场。据夏实描述，主办者的着装跟被害者完全相同，看来被害者就是拍卖会的主办者。问到死亡的详情，夏实却不愿细说。

逻辑棋盘

何を隠しているのか

“落ち着いて话し合いを……”→“まだ样子を见る”→“そう、あなたの弟子だろう？”→“情报を渡したまえ”→“私はアナタの弟子と知り合いだが？”→“スクープを持っているのだな？”

スクープの内容

“暗オークションと关系が……？”→“潜入中に何か闻いたのか？”→“それは何かの事件だろうか？”→“不法侵入は问题だ！”→“スクープとは杀人事件のことか？”→“取材中に物音が闻こえたのだろう？”

情报のしんぴょう性

“遭遇したというのは本当か？”→“まだ样子を见る”→“事件の内容を详しく……”→“正确な记事が目标なのにか？”→“证明ができるのか？”→“まだ隠していることはないか？”→“まだ语っていないことがあるはず！”

结论

夏实在躲在仓库偷听到了杀害的瞬间，之后照下了穿着红色雨衣的凶手的背影，但是没有发现被害者。之后拍卖会也如常进行。

逻辑

“オークションの客の出入り”和“被害者が消えた”

结论

如果仓库是杀害现场，为了不让参加拍卖的客人回去时发现尸体，就必须将尸体藏起来。

调查

点击梯子的左上部分

调查左下方的大箱子，点击箱子内部

调查右上方的升降机，点击阶梯

逻辑

“死体を隠した？”和“衣装箱の血痕”

结论

仓库的梯子、衣装箱内部和升降机处出现了血液反应。御剑推测衣装箱就是用来藏匿尸体的地方。

同日 午后7时43分

检事审查会·审议室

乘着仓库的升降机下来之后，到达的地点竟然是检察官审查会的审议室！就在在场的弓彦要将他们逮捕时，冥及时出现解围，接着与御剑开始展开真相推理对决。

对决

冥的推理

证据は审议室で见つかった血痕！これで决まりね、御剑怜侍。

证据就是在审议室找到的血迹！这样就分出胜负了，御剑怜侍。

追究

指摘第5句证词，举证“隠しリフトの血痕”。

解答

选择“审议室で凶器が抜かれた”。

结论

冥主张杀害现场是这个审议室，但御剑提出上方的升降机阶梯处有血液渗下的痕迹。御剑主张杀害现场是审议室的上方，然后凶手将被害人的尸体运到了这里。冥以出血量差距太大的理由反驳，御剑则推论凶手是将尸体运到审议室后才拔出的凶器，这样审议室的出血量就会比仓库更大。凶手之所以要做这么麻烦的事，是因为不想仓库被搜查，使得地下拍卖会的事情暴露。

冥的目的是前来逮捕拍卖会的主办者。但根据夏实的证言，主办者目前已经死亡了。

对决

冥的推理2

犯人は商品の受け渡し场所である仓库で被害者を待ち伏せた。

犯人在交易商品的仓库埋伏着等待被害者出现。

进行ゆさぶる后追加新证词：

犯行が起きたのは、オークション终了后だと思われるわ。

犯案的时间，我认为是拍卖会结束之后。



逆转检察官2

追究

威慑第4句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“ナツミの证言书”。

结论

杀人事件发生后，拍卖会仍如常进行，因此被害者不可能是主办者，而是客人之一。而美云也不可能是凶手，因为她当时掉进仓库，正在昏迷中。

此刻万才与水镜登场，他们拿出了在大厦附近找到的红色雨衣。帽子上面沾有被害者的血迹，雨衣上也检查到了被害者的指纹，因此照片上穿红色雨衣的人就是被害者。如此一来，御剑主张红色雨衣人为凶手的推理前提被推翻，而与红色雨衣人有过接触的美云成了重要的嫌疑犯。而美云此刻也作出了她看见红色雨衣人倒在自己眼前，血液缓缓流出的证言，并消极地认定自己就是凶手。

万才与水镜强行逮捕了美云，以及已经不是检察官的御剑。由于帮助犯人逃跑，御剑预定明天将要接受审查会的审判。



4月6日 某时刻

留置所・监房

御剑失去了所有的证物，只剩下美云的八咫鸦徽章。

同日 某时刻

留置所・面会室

御剑在面会室与水镜见面。

调查

与水镜对话，选择所有选项

结论

水镜前来询问御剑明知不敌还坚持与检察官审查会抗衡的理由。

同日 某时刻

留置所・监房

调查

调查周围的物品后发生剧情。

万才带着美云来到了御剑的牢房前。即使御剑仍相信美云是无辜的，但美云却对自己丧失了信心。御剑对于万才身为审查会会长，却如此轻率地急于结案感到困惑。一定要从他身上套出情报来。

逻辑棋盘

なぜ逮捕を急ぐのか?

“逮捕を急ぐ理由は……？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“うまくいっている……とは？”

搜查は十分だったのか

“アナタの独断では？”→“检事バッジなど必要ない！”→“搜查に费やした时间は？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“决まっている……？”→“逮捕は仕组まれていた！”

逮捕の正当性

“まだ闻きたいことがある！”→“根据を提示したまえ”→“まだ样子を见る”→“事件のことを话したくないのだろう？”→“まだ样子を见る”→“まだ闻きたいことがある！”→“判断を下したのはダレ……？”→“证据品は觉えていたではないか！”→“もちろんアナタだ！”

どこまで知っているか

“やけに详しくないだろうか？”→“まだ样子を见る”→“さっきは忙しいと言っていたが……”→“气绝しているところを见たのか？”→“ミクモくんについて……”→“事件の全貌を知っているのでは？”→“まだ样子を见る”→“持たされていた、だと？”→“ミクモくんは犯人ではない！”→“真犯人は别に存在する！”

结论

万才是知道有人嫁祸美云，却坚持逮捕她的。他嘲讽御剑是追求真相的人，而自己则是制造“真相”的人。御剑下定决心，要在今天的审判上，还美云一个清白。

同日 午前8时30分

检事审查会・审议室

审判开始，御剑承认了自己的违法搜查，但坚决反对指认美云是犯人。御剑要求审查会方面对这次的事件进行证言，而自认胜券在握的万才命令水镜将证物交还给御剑，想要证明御剑根本无法与他抗衡。

对决

事件的概况

展望台へ出たカゴメさまは、そこで一条美云におそわれた。

来到展望台的笼目小姐，被在那里一条美云袭击了。

追究

指摘第5句证词，举证“ナツミの写真”。



解答

指向照片上人物的左手，之后选择“事件直后は息があった”。

结论

按水镜的证言，杀人事件是在展望台发生的。但夏实的照片上，红色雨衣人的左手沾着血迹，证明事件是在仓库发生的。如果穿着雨衣的人是被害者，那么说明她在事件发生后还有一口气在，血迹则是来自自己的伤口。当美云在展望台遭遇被害者之前，被害者已经受到了致命伤。但水镜指出，御剑看漏了一个重要的事实。

对决

御剑的矛盾

そう、三またのしょく台で、“胸を”刺されていたのです。

没错，被三个刺的烛台，插进了胸口。

追究

指摘第3句证词，举证“赤いレインコート”。

解答

举证“检死结果”。

结论

水镜认为胸前被烛台刺杀的人没可能活着。御剑此时提出，雨衣上沾有血迹的部分只有帽子，而胸前没有血迹。证明被害者一定是头部先受伤，再被刺杀。可这与验尸报告上负伤的顺序就出现了矛盾。

在传唤验尸官伊丹乙女的中途，话题转向了拍卖会的主办者。拍卖会能够在这里举行本来就很奇怪，惟一的可能性就是，主办者就是审查会成员之一。御剑要求最可疑的万才作出证言。

对决

别欺负人啊

考えてもごらんよ。本人が”杀した”って言ってるんだ。

你想想看。本人都说自己“杀人了”。

追究

威慑第4句证词，举证“ヤタガラスのバッジ”。

结论

御剑向美云出示了八咫鸦徽章，并告诉她：大盗贼八咫鸦是绝对不会杀人的！要更加相信自己！美云在刺激下，终于回想起，倒在她面前红色雨衣人手上拿着一个牛的玩偶！

水镜提出如果怀疑美云记忆的正确性，就等于怀疑美云自供的正确性。万才不得已将其作为新的证言采纳。此时御剑感觉到，水镜的发言就像在帮助自己一样。

调查

调查牛玩偶的右角

结论

玩偶带有录音机能，记录下了对话中一人的声音，没说话的一方有烧伤的痕迹。

解答

举证“检死结果”，指向正文最后一排右半部分。然后选择“犯人はマスター”，举证“审议室の血痕”。最后选择“提示できない”。

结论

被害者带着录音玩偶，而录音记录下了被害者的手上烧伤特征。根据夏实的证言，杀人事件发生前，主办者与其中一位客人为了作商品的支付，而乘升降机从拍卖会会场来到了仓库。之后事件发生，而拍卖会依旧进行。为了隐瞒地下拍卖会的存在而伪造杀人现场的行为，正说明凶手就是拍卖会的主办者。

御剑虽然怀疑拥有审查会最高权限的会长——一柳万才就是真凶，但是没有任何证据。

此时夏实想起，她在案发前和案发后都偷看了拍卖会会场，但客人一直都保持着11人！另外在案发后，就听不到拍卖锤的声音了。

如果主办者与客人一个都没死，那么所有推理的前提就被彻底破坏。就在御剑焦虑之际，水镜提醒道要先解决验尸报告的矛盾之处。此时武藤护士与伊丹乙女验尸官正好赶到，现在要请伊丹老人作出证言。

对决

验尸结果的错误

“检死结果をまちがえて书くわけがない”……アイタッ！

“绝不会写错验尸结果”……好痛！

进行ゆさぶる后出现新证词：

“检死结果は、この子にしっかり传えた。アトのことは知らん！”

“验尸结果已经正确传达给这孩子了。之后的事情我才不管！”

追究

威慑第3句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“检死结果”。

结论

验尸报告是伊丹口述，武藤书写的。但报告上却写着相反的情况。问及武藤为何要改窜报告，武藤的回答是她“不能说”。

解答

依次选择“武藤は事件の共犯者”与“お客の数があわないから”。举证“衣装箱”，选择“被害者の服を夺ったから”。

结论

万才的包庇与武藤暧昧的态度让御剑确信，武藤就是这次事件的共犯。如果在案发后武藤化妆为客人潜入会场，也能解释事件发生前后客人都有11人的矛盾。

武藤承认自己是主办者的共犯，在拍卖会开始前遵从主办者的指示藏在仓库的衣装箱内。等主办者杀害笼目后，脱下笼目的衣服穿上，给笼目套上红色雨衣，然后与主办者一起回到了会场。武藤被主办者命令拍下衣装箱，但到了交易的时候才发现衣装箱中的尸体消失了，就在寻找时发现仓库升降口处倒着一个女孩子（美云）。为了不引起骚动，武藤将美云与笼目一起关在衣装箱中，直到拍卖会结束后，给笼目换上了一开始就准备好的主办者服装。在变装时，武藤发现主办者准备了两套假发，分别是长直型与弯卷型。

但是武藤也不知道主办者的真实身分。就在御剑束手无策之际，冥带来了最后的证据：根据法医解剖的结果，被害者是因为头部被圆筒状钝器殴打致死，胸前的伤口是死后加上的。

解答

选择“オークションハンマー”，举证“ナツミの证言书”。

结论

凶手是主办者的话，杀害被害者的凶器就是拍卖锤。夏实的证言中提到案发后再也没响起过拍卖锤的声音，就是因为沾上了被害者的血迹而被处理掉了。冥立刻派人紧急搜索凶器。

对决

关于被害者笼目翼

あんまり　人的なおつきあいはないんだよねー。

我跟她没什么私下的交流呢。

进行ゆさぶる后追加新证词：

彼女の手にヤケドがあることも、初めて知ったくらいだよ。

她的手掌上有烧伤，我也是才知道的。

进行ゆさぶる后追加新证词：

いつも手袋をしてたのは、ヤケドをかくしたかったのかもしれないねー。

一直都带着手套，是想要隐藏烧伤的痕迹吧。

追究

威慑第2句证词，再次威慑新出现的证词，对第二次新出现的证词进行指摘，举证“ぬいぐるみ”。

解答

选择“犯人にもヤケドがあった”。然后依次举证“マスターの特　”和“武藤の证言”。

结论

玩偶提供的录音中有提到“我立刻就明白是你了，烧伤的痕迹是盖不住的。”但是如果被害者一直带着手套，那么应该不可能被发现烧伤的痕迹。也就是说，被看见的烧伤痕迹存在于凶手身上，录音中说话的人才是被害者。拍卖会中，主办者的打扮只有脸部的一部分暴露在外，烧伤的痕迹正是被武藤错认为刺青的部分。听到这里，弓彦已经心里有底。不想承认真相的他在万才的嘲讽下，哭着逃出了审议室。为了不再让这个罪人嚣张下去，御剑提出了最后的证据。

在武藤的证言中提到的两顶假发，其中弯卷的那顶并非假发，而是万才用以掩盖烧伤的假胡子。取下假胡子，露出了烧伤的痕迹，万才将得到他应有的惩罚。



同日　某时刻

检事审查会·审议室

凶器被干净地处理掉，搜索徒劳无功。现在已经没有任何证据可以支撑御剑的推理。就在御剑绝望之际，水镜出人意料地告发审查会会长——一柳万才！她拿出的证据就是IS-7号事件的资料。18年前，狩魔豪为了隐藏尸体消失的情报，让白濑刑警背了黑锅。而当时命令伊丹老人伪造解剖记录的，正是原检察局局长一柳万才！

万才当然不会承认。此时武藤告诉大家，她为拍卖会主办者帮忙，就是因为主办者威胁要就捏造解剖记录的事告发伊丹老人。另外她想起主办者的脸上有刺青。万才说自己根本不熟悉被害者，水镜要求他对这一点进行详细证言。

同日　午前9时44分

检事审查会·审议室

万才说被害者身上的信件并非他伪造的。当他发现昏迷的美云时，她身上也带着笼目写给她的信，内容是：“你的重要的回忆，我一定会为你取回。”万才看了这两封信，以为两人是合作关系，所以才想出了让美云替罪的计划。

笼目的恋人是记者，因为追查一柳万才而被灭口。笼目为了替他报仇而成为了审查会成员，最后关头却被杀害。水镜利用弓彦来接近万才，最终目的就是揭露审查会黑暗的一面。在审议会暂时停止机能的现今，御剑暂时还拿不回检察官徽章。接着水镜将美云的“约定笔记”交给了御剑，这就是美云想要夺回的目标。

从御剑手中接过笔记，看到内容的美云，终于恢复了记忆。但是她接着说出了谜一般的事实：案发当天她被人叫到了葫芦湖，忽然看见空中走过来一个穿着红色连帽衣的人，对她下药使她晕了过去。醒来后就在巨塔的展望台上，昏昏沉沉中发现地上躺着尸体，大吃一惊后一脚踏空掉进了仓

库，结果失去了记忆。但是人又怎么会走在空中？美云的记忆似乎还有些混乱。

解答

选择"2つの场所の记忆"，指向樱花树或露店。

结论

引起记忆混乱的原因，在于展望台与葫芦湖都有樱花树和露店，美云在相似的地方同样看到了月亮。在葫芦湖袭击美云的人应该只是很普通地从地面上走了过来。

同日 午前9时53分

51阶・仓库

听到仓库传来奇怪的声响，御剑赶到仓库查看，发现是通讯器在发生响声。接通以后，对面竟然传出了虎狼死家的声音！虎狼死家知道事件的发展情况，并提醒御剑，事件的背后还有黑幕存在。

解答

举证"被害者の持っていた手纸"。

结论

被害者身上的信件并非美云所写，如果万才并不知情，那就是有人插手扰乱搜查的证据。

虽然失去了检察官徽章，但御剑的信念仍然不会受到挫折。他决心一定要揪出黑幕，让整个事件水落石出。



第5话 巨大的逆转



4月6日 午前10时2分

巨塔前广场

再次发生了杀人事件。

同日 午前10时5分

巨塔后空地

西风民国大统领王帝君被杀害，现场留下了许多巨大的、怪兽状的脚印。

调查

- 调查右下角的摄影用高架、防水垫
- 调查右边的大厦后门
- 与夏实对话
- 与狼对话，选择所有选项
- 与工作人员对话，选择所有选项
- 调查尸体，进入局部画面
- 调查尸体的身体、脚印，指向右上角的角推理，举证"怪兽映画のチラシ"
- 回到移动画面，与工作人员对话，选择"角のカケラ"

逻辑

"こじ开けられた里口"和"数字锭がかかっていた"

"へこんだフェンス"和"角のカケラ"

"怪兽のアタマ"和"ふみつぶされた？"

结论

摄影空地后门的锁被撬开，而正门的密码锁完好无损，说明犯人很可能是不知道正门密码的摄影组以外的人。电影宣传用的牛头怪头部模型很可能在昨晚掉落到地上，撞到防护板，一只角断掉留下了碎片。搞不好大统领就是被这个道具给砸死的。

调查

- 调查前往屋顶的阶梯，进入局部画面
- 调查牛头怪头部，旁边的木台
- 回到移动画面，与相泽诗纹对话，选择所有选项

结论

摄影棚的屋顶昨晚发生过小型火灾，放置牛头怪头部的木台被烧断一边的脚，因此牛头怪头部很可能有掉下来。另外得知大统领是电影的相关人员，因为很喜欢初代的怪兽电影，所以预计在续篇中客串一个角色。

此时狼搜查官带来了巨塔屋顶的监视摄像机拍下的影像。从巨塔的升降机中走出来的人物是大统领与水镜，狼认为凶手就是水镜。

对决

怀疑水镜的理由

そして、大统领をこの场所へと突き落とした。一昨日の夜のことさ。

然后，将大统领推落到这里。这是前天夜里的事。

追究

指摘第2句证词，举证“记念写真”。接着举证“撮影所のカギ”。

结论

前天，大统领在巨塔屋顶上最后见到的人就是水镜，当时周围并没有其他人在，因此狼认为水镜就是将大统领推下大厦，将其杀害的凶手。但是御剑出示了昨天由电影工作人员在此处拍摄的纪念照片，上面并没有大统领的尸体。狼认为水镜将大统领推下杀害后，立刻潜入这块空地将尸体藏了起来，然后昨晚再次进入，将尸体弄了出来。但这块空地的入口一直被锁着，后门的锁是昨晚才被撬开的，因此前天晚上水镜根本不可能潜入这里。

对决

怀疑水镜的理由②

エレベータ以外に大统领が下に降りる方法なんてねぇだろ?

大统领没有除升降机外回到地面的方法吧?

追究

指摘第4句证词，举证“ビッグタワー”。

结论

狼主张前天晚上两人进入了屋顶展望台，数分钟后只有水镜乘升降机返回的影像，因此大统领必定是在前天被她所杀死。但御剑向他揭示了第51层楼的存在，认为大统领也有可能是通过秘密51层的升降机下去的。此时夏实作证，前天晚上她一直埋伏在51层的仓库中，并没有看到大统领。

此时有警官前来汇报，在尸体旁还发现了小孩子的足迹。摄影工作人员间宫小姐也证言昨晚诗纹在现场，而且似乎还在跟电影中应该是敌对关系的水怪进行友好的交谈。正当要对诗纹进行询问时，却发现他早已离开了现场。

同日 午前10时54分

巨塔前广场

没有找到诗纹，却遇到了丝锯，但丝锯一看到御剑就跑掉了。另外御剑打听到了狼搜查官孤身一人的原因：一个月前在大使馆发生的八咫鸦案件，狼差点帮助了凶恶的罪犯，因此他承担责任，解散了自己的部下。这次还在独自一人追寻着12年前的“亡灵”。

将搜寻诗纹的任务交给狼，御剑决定先去寻找水镜。



同日 午前11时23分

地方裁判所·第3法庭

美和玛莉的案件，由于担当律师笼目死亡，担当检察官一柳弓彦失踪，由信乐和冥暂时顶替进行案件审理。但是该案件最重要的凶器竟然失踪了！而水镜基于证据就是一切的原则，竟然准备给美和玛莉做出无罪判决。冥与信乐紧急申请了15分钟的休庭……

同日 午前11时38分

地方裁判所·大厅

调查

与冥、信乐对话，选择所有选项

举证“一柳弓彦”

结论

无法中断裁判，信乐和冥决定尽量拖延裁判时间，在这期间由御剑负责寻找丢失的凶器。首先要找到下落不明的弓彦。

这时水镜出现在大厅，御剑赶快向其打听前天晚上的行动。但水镜隐瞒了她与大统领的谈话内容。

逻辑棋盘

大统领と何を话したか

“大统领と何を话していたのだ?”→“まだ样子を见る”→“今朝は助けてくれたではないか!”

水镜の隐し事

“一柳检事はどこにいるのだ?”→“まだ样子を见る”→“他にダレか心配な人が?”→“裁判官の前に、1人の人间だろう!”

ダレを搜しているのか

“一柳检事を搜しているのか?”→“まだ样子を见る”→“‘あの子’とはダレだ?”→“大怪兽ボルモスを探しているのか?”→“死んだ场所に何か问题が?”→“第一发见者はスタッフだが”→“ダレを搜しているのだ?”→“‘あの子’が行方不明なのだろう?”→“ボルモス映画の关系者なのでは?”

シモンを搜す理由

“彼のファンなのだろうか?”→“まだ样子を见る”→“本人から闻いたのか?”→“彼と知り合いなのか?”→“まだ样子を见る”→“シモンくんと话したはずだ!”→“彼はいま、どこにいるのだ?”→“2人は知り合いのはずだ!”→“连れ去っ

た者だろうか？”

结论

水镜与诗纹是母子关系。诗纹被人绑架了，绑匪对水镜提出的要求是“美和玛莉的无罪判决”。水镜作为母亲，拜托御剑和美云找到诗纹，而她将尽力把审判拖延两个小时。

同日 午后12时10分

巨塔前广场

调查

- 与左下角的荷星三郎对话，选择所有选项
- 调查左下角的器材和器材车
- 调查右边的卡车与出租车
- 与警官对话
- 与夏实对话，选择所有选项
- 与速水对话，举证“记念写真”，然后选择所有选项

逻辑

“2人组の男”和“黑服の男たち”
“盗まれた箱”和“2人だけだった”

结论

速水见到两名黑色西服的男子带走了诗纹，但出租车司机却说上车的只有那两名男子。御剑推断因为广场上有警官在，所以绑匪同时盗走了摄影组装器材的箱子，将诗纹放进去，伪装成行李放进了出租车。这一点也得到了司机的证实，他将御剑和美云带到了两名男子的目的地。

同日 午后12时57分

？？？？？？？

到达的目的地是万才家的车库。

调查

调查地面的机车手套、墙上的铲子和绿色器材箱

本以为是诗纹被绑架到了这里，没想到从车库中找到的竟然是被绑着的弓彦。受到惊吓的弓彦不肯开口，御剑逼不得已只能强硬地套取情报了。

逻辑棋盘

一柳检事の本音

“キミの话しを闻かせてくれたまえ”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“自分自身を信じたまえ！”→“力不足のことだろうか？”

诱拐犯の情报

“なぜ自分の家で幽闭されていた？”→“まだ样子を见る”→“主人とは一柳万才のことでは？”→“ダレに诱拐されたのだ？”→“万才が诱拐犯の黑幕だ！”→“そんなワケがないだろう！”→“诱拐犯の目的を知っているか？”→“万才の目的は别にある！”→“何を质问されたのだ？”

何を思いだしたのか

“何を思い出したのだ？”→“万才のことだろうか？”→“まだ样子を见る”→“まだ样子を见る”→“父亲に认められたかつたのだな？”→“父亲の役に立ちたいのだろう？”→“それを言うなら污名返上だ！”

万才のヒミツ

“美和と万才につながりが？”→“他にも关わりが？”→“まだ样子を见る”→“裁判の证据品は？”→“まだ样子を见る”→“万才に证据品を预けたのでは？”→“裁判をうやむやにするつもりだ！”

これからの生き方

“父亲と同じ道を步むのか？”→“情けは人のためならずだろう”→“私が道を示そう”→“检事の道は续けるのか？”→“自分で考えたまえ！”→“これからどうするつもりだ？”→“‘马子’にも衣装だ。”→“まだ样子を见る”→“父亲とは违う检事になるのだろう？”

结论

弓彦是被错认为诗纹而绑架的，御剑认为下令的就是万才。美和玛莉的案件证据品由他亲手交到自认为最安全的地方——父亲一柳万才处保管，却被万才以最恶劣的形式背叛了。接连受到打击的他丧失了作为检察官的自信，但御剑却引导他得出了自己接下来的答案：要成为与父亲不同的检察官，还以颜色！

同日 午后1时15分

巨塔前广场

将情报传达到法庭后，法庭传唤了万才继续拖延时间。御剑在巨塔发现了了弓彦进入过51层仓库的迹象。

调查

调查金库

结论

金库中美和写下的关于内藤的报告书，揭示了内藤和万才在寻找了贤的部下。三人一定有着什么关系。

移动到展望台，迎面竟然看到了虎狼死家！他告诉御剑，大统领并非他所杀害，他的雇主给他指定的是虚伪的目标，因此刺杀已经失效，他也正在搜索雇主要找他算账，而他的雇主大概就是这次事件的最大黑幕。另外还有一个情报：3天前，了贤已经逃狱了。

之后绑匪再次打电话过来，他知道现在接电

话的人是御剑，而且自报家门，说自己就是御剑正在寻找的黑幕，身穿红色连帽衣的人。出卖情报给万才使得笼目被杀的是他；策划将美云卷入事件，使得御剑参与搜查，最终使得万才被逮捕的也是他；而真正绑架了诗纹的人竟然又是他！

解答

选择“盗听している”。举证“ヤタガラスのバッジ”，调查徽章的背面。

结论

御剑与水镜在面会所见面时，御剑只持有八咫鸦徽章。黑幕既然知道见面的事，只有可能是在徽章上装了盗听器。

调查

与速水对话，选择所有选项

与丝锯对话，选择所有选项

与草太对话，选在所有选项

调查右上角的垃圾场，进入局部画面

调查看板和牛奶盒

逻辑

“出入りした车”和“ゴミ舍て场”，指向锁的部分

“コロシアムのイベント”和“ハレツ音”

“コロシアムの周边”和“ゴミ处分场”

结论

诗纹被装在箱子里，伪装成大型垃圾被垃圾收集车拉走，而绑匪只需要去垃圾处分场回收就可以了。御剑在与绑匪通话中，最后听到的爆裂声推测为烟火的声音，绑匪的所在地应该是正在举办祭典的圆形剧场附近。那么离圆形剧场比较近的那个垃圾场附近应该就是藏匿诗纹的地方。

同日 午后2时16分

地方裁判所・第3法庭

审判正纠结在证明万才与美和的联系上。此时御剑带来了打破僵局的证据。

解答

举证“内藤についての报告书”。

结论

美和审问内藤的报告书放在巨塔大厦51层的仓库的金库中，自然是交给主办者万才的，两人一定私下有着秘密关系。

但没有救出诗纹，水镜始终无法做出有罪判决。即使弓彦带着新的证物来到法庭也无济于事。就在此刻，众人的电话一起响起，电话中传来了诗纹被解救的消息。抛去了枷锁，水镜终于振作起来，开始认真审议该案。

回到检察官席位的弓彦带来的证据只是一团脏兮兮的报纸，了贤的匕首和套着铃铛的凿子已经被万才丢到了垃圾场，仅凭弓彦一人无法找到。总之报纸作为证据受理，首先对其进行调查。

解答

调查报纸团，然后选择“新闻纸”。将报纸翻面，调查手印的指端，举证“メカニックグローブ”，然后指向“A”的英文。

结论

报纸中包有了贤的铃铛，但关键的凶器则没有发现。此时弓彦提出要对报纸本身进行调查。在报纸的背面印有手套的痕迹，并渗透着机油味。手套留下的痕迹与万才所拥有的机车手套完全相同，机油味也在万才的车库中闻到过，报纸上的土渣成分也与手套中的土渣成分相同。如此多的共通点足以证明万才有湮灭证物的事实。

弓彦终于摆脱了父亲的阴影，真正地成长了起来，亲手将自己的父亲送进了牢狱。但就在水镜宣布闭庭时，狼士龙赶到，要求将水镜作为杀害大统领的嫌疑人带走，他似乎又掌握了什么新的证据。另外真正的绑匪也还没有查出来，事件还没有结束。



同日 午后2时52分

巨塔后空地

狼带领众人回到案发现场进行案件回顾。

对决

诗纹的练习

よくあることでさ。いつもと変わったことは特になかったな。

这是常有的事。跟平时没什么两样。

追究

指摘第4句证词，举证“シモンの练习映像”。

解答

举证“ボルモスのアタマ”。

结论

昨晚的空地已经出现了怪兽脚印，很明显与平时不一样。诗纹以为那是摄影组设置的小道具，所以没有在意。御剑提出昨晚牛头怪的头有掉下来过，但诗纹也说

自己不知道这回事。此时狼搜查官主张前天晚上水镜推落大统领以后，让共犯诗纹打开正门的密码锁，然后将尸体藏在了现场的怪兽服装中。

对决

母子共犯论

そこに置いてある怪兽のキグルミの中にな……

藏在那边的怪兽服装之中……

进行ゆさぶる后追加新证词：

キグルミの中は土でよごれている。死体を隐したときについたんだろう。

怪兽服装之中全是土渣。是隐藏尸体的时候附上的吧。

追究

威慑第4句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“死体の所见メモ”。

解答

举证“メカニックグローブ”，依次选择“コンクリート”和“何かを掘り出した”。最后指向怪兽服装后面的包。

结论

怪兽服装的内部前胸处全是土渣，但尸体的前胸却没有这么脏，显然是矛盾之处。仔细查看后发现怪兽服装里的土渣中混有灰色的混凝土碎片，御剑回想起万才的机车手套上也有类似的混凝土碎片，且他的车库中还有铲子与锤子，于是推断怪兽的足印是万才所做出的。也许万才昨晚是想要挖出什么东西，于是破坏了后门的锁进入现场。在挖掘途中，诗纹前来练习，慌张的万才急忙藏入了怪兽服装之中，因此在怪兽服装的内部留下了带有混凝土碎片的土渣。在诗纹的练习影像中，出现在怪兽服装旁边的包在万才的车库里也有一个一模一样的，正是万才进入过怪兽服装的铁证，自然大统领的尸体也不可能藏在里面了。

解答

指向左上角的摄影高架，然后指向右边的防水垫。

结论

错认为是水怪的东西，其实只是诗纹用来练习的摄影高架披上了防水垫而已。

此时警官带来了大统领的解剖报告：死因为压死，右手检测出硝烟反应，死亡时刻为昨晚的11点前后，跟狼主张的水镜杀人过程完全矛盾，目前认为大统领是被掉落的牛头怪模型所压死。狼此时主张是现场的诗纹推落模型压死了大统领。诗纹对此事保持沉默，御剑只得分析练习影像来寻找蛛丝马迹。

解答

扩大右上角，指向人影。

结论

影像中出现了大统领的背影，证明诗纹与大统领当晚同时出现在现场，这是对诗纹压倒性不利的证据。

对决

练习中发生的事

その横に、大统领が倒れてたんだよ……

大统领就倒在旁边……

进行ゆさぶる后追加新证词：

死体なのか分からなかった。血も出てないし服も汚れてなかったから。

不知道是不是已经死了。因为又没有出血，衣服也没有弄脏。

追究

威慑第6句证词，选择“くわしく追求する”。对新出现的证词进行指摘，举证“王帝君の解剖记录”。

结论

诗纹昨晚练习时忘记自己在楼顶生了火炉，火炉引发燃料造成了小型火灾，使得牛头怪模型掉落。等他回到现场时，发现大统领躺在牛头怪模型旁边。诗纹说大统领的衣服没有弄脏，但从现场照片中看，大统领的衣服上明显沾有黄色的粉末。水镜说那是前天晚上她带去的黄色狮子百合的花粉沾到了大统领的衣服上，但花束在大统领被诗纹发现时已经被压扁，然后被诗纹丢掉了，目的是为了保护母亲不被怀疑。

解答

举证“内藤についての报告书”。

结论

御剑提出应该怀疑昨晚同样在场的万才，并且认为这件案子也许跟12年前的事件有所关联。美和玛莉向万才提供的审问内藤报告书以及黑幕伪造的美云信件都提到了“12年前”这一关键词。

12年前的事件被称为“SS-5号事件”，内容是大统领遭到诱拐，要求100亿的赎金。交付赎金以后，大统领被安全释放。通过狼士龙的父亲极密的搜查与审判，绑匪被认为是美和玛莉，但她却获得了无罪判决。这个事件使得当时狼家的威信扫地，从大统领的贴身保镖职位卸任。

结束审判的冥与信乐带来了SS-5号事件的搜查资料，现在就要弄清该事件的真相。



同日 午后3时25分

巨塔前广场

12年前，自由记者亀井隆二在还是儿童养护设施的此处目击大统领被诱拐，并遭到杀害。当时设施的所长是美和玛莉。美云利用盗窃娘重现了当时的环境。

调查

调查左右足迹
调查尸体，进入局部画面
调查左边的黄色花束、手机、尸体、砖头和照相机
回到移动画面，调查设施大门左边的柱子
调查尸体左边的花坛
与狼士龙对话

逻辑

“3つの足あと”和“花坛”。举证“内藤についての报告书”

结论

对比空地的怪兽足印与现场花坛的位置，可以断定万才是想要在花坛的前面挖出什么东西。

调查

设定为诱拐发生时
调查大统领与绑匪，进入局部画面
调查大统领、绑匪、电灯与雪人

解答

指向雪人的右眼推理，举证“血のついたボタン”，选择“被害者のいた场所”。

结论

亀井被袭击时所在的位置应该是雪人附近，这与现场的所在位置产生了矛盾。

调查

设定为尸体发现时
调查左右足迹
调查尸体，进入局部画面
调查尸体穿的鞋子
回到移动画面，调查雪人，进入局部画面
调查雪人、花坛右下角的缺口

逻辑

“凶器のレンガ”和“レンガが足りない”
“死体は移动されている”和“雪だるまの近くのレンガ”

结论

亀井所穿的鞋子是犯人给他穿上的，尸体有被移动过的痕迹。雪人旁边的花坛缺少一块砖头，被认为是袭击被害者的凶器。凶手如果要拿起缺少的砖头在背后袭击亀井，那么亀井的所在位置只能是雪人附近。

调查

设定为诱拐发生时
调查大统领与绑匪

解答

举证“亀井の写真”，指向设施大门左边的柱子。

结论

案件关系者全员都集中在雪人附近是不合情理的。御剑推论亀井相机中的照片是犯人在事后捏造的证物，这是为了混淆亀井被杀害的地点。亀井在电话留言中说过“电灯坏了，看不清楚脸”，而在场只有两个地方有电灯，大统领被绑架的地点正是在设施内部。

调查

设定为尸体发现时
调查尸体
调查原本尸体所在的中央地带，进入局部画面
调查血迹，指向血迹推理，举证“火事”

逻辑

“バンサイがほりだしたもの”和“バンサイは拐犯？”

结论

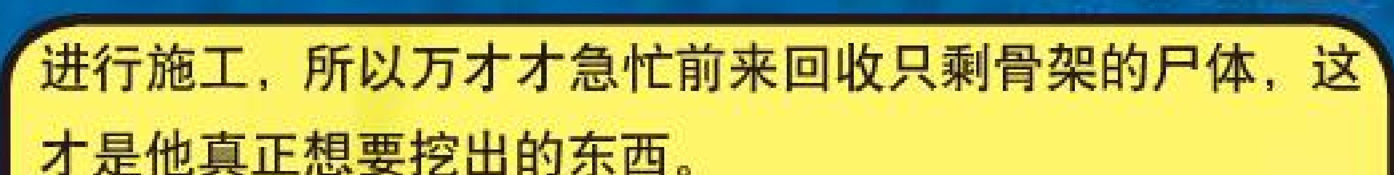
尸体原本所处的中央地带的血迹并非亀井的，而设施发生的火灾也是在凶杀发生之后。

解答

举证“ボルモスのぬいぐるみ”。

结论

狼士龙回忆起自己家中有张小孩子的图画，画的就是12年前绑架案发生的场景。紧急从西凤民国将物品调度过来后，发现这个小孩画出这张画以后数日便行踪不明，只留下了一个圆锥形的物品。这正是录音玩偶丢失的另一只角，里面的录音也许有着重要的内容。



将角镶嵌回玩偶后，播放的录音透露了一个重要的事实：相泽诗纹竟然是大统领的孩子。

诗纹真正的母亲叫相泽亚美，在5年前身亡。亚美与水镜是关系极好的表姐妹，在亚美死后，水镜就领养了诗纹。亚美原本是日本驻西凤民国的外交官，后来回到国内就辞去了工作，投身于慈善事业。当孩子出生后，她将牛角录音送给了大统领，约他在事件当晚于此处见面，但因为被人跟踪了一整晚而没能到达现场。

前天晚上水镜与大统领见面的理由，就是为了告诉他亚美已经去世，以及诗纹正在健康成长的消息。带上狮子百合也是为了证明自己的身分，因为狮子百合是大统领送给亚美的第一份礼物。从西凤民国同时调度过来的还有大统领的遗书，上面写着大统领承认诗纹是他的孩子。



同日 午后4时51分

巨塔后空地

自己一直寻找的父亲已经不在世上，诗纹陷入了悲伤。但伤感不能解决问题，御剑现在应该做的，就是与狼一起找出事件的真相。

对决

SS-5号事件的真相

亀井がいなければ、杀人は起こらず诱拐だけで终わっていただろう。

要是亀井不在的话，除了诱拐外就不会有杀人事件了吧。

追究

指摘第4句证词，举证“ナゾの血痕”。

解答

依次举证“子供の绘”和“凤院坊了贤”。然后选择“ホンモノと影武者”，举证“SS-5号事件の资料”。

结论

12年前设施门口中央留下的血迹不是亀井的，说明另外还有人被杀害。而万才将这起案件掩盖了起来，连同引起火灾的那个孩子一起，这说明那孩子目击到了不能被看到的内容：那就是画中站在大统领对面的暗杀者——凤院坊了贤。大统领已于12年前被杀害，昨晚死亡的大统领仅仅是替身。证据就是12年前事件发生当晚0点，在大使馆和设施同时存在着两个大统领。

解答

依次举证“亀井の写真”、“怪兽の足迹”和“被害者のクツ”。

结论

亀井是目击了大统领之死而被杀害的，之后伪造的照片上出现的大统领必定是替身。因为杀害现场最近要进行施工，所以万才才急忙前来回收只剩骨架的尸体，这才是他真正想要挖出的东西。

12年前大统领来见儿子，却被了贤暗杀。之后亀井目击到尸体被人带走的瞬间，误以为是绑架案，留下电话留言后被替身从后方杀害。接着替身穿着跟大统领一样的鞋子，踩在大统领留下的脚印上，将亀井的尸体搬到了中央。因为有电话留言做出绑架证言，因此只得再次上演了一出绑架案。

此时逃狱的了贤突然出现在现场，他说他正在寻找红色连帽衣的人，也就是御剑他们也在寻找的黑幕。因为他是12年前帮助过自己的那个小鬼。

对决

帮助了贤的人

あのとき、コゾウと再会しなければ、危ないところだったわい。

那个时候要是没有再见到那个小鬼，就很危险了。

追究

威慑第4句证词，依次选择“ある”和“日付”，举证“IS-7号事件の资料”。

结论

了贤的雇主是大统领的替身。当了贤杀害大统领后，万才和美和商量着要杀害了贤灭口。这些话被那个小鬼听到，他将这件事告诉了贤后，带着了贤逃走，然后故意引起火灾破坏了门口的足迹。18年前的12月24日，了贤救助了在大雪中险些被冻死的两个小孩子，这是其中一个孩子6年后的报恩。但是两个孩子都因为在大雪中险些被冻死，而丧失了之前的记忆。御剑从日期推测他们很有可能就是风见丰和冰堂伊作的孩子。

对决

了贤与“小鬼”之后的事

1.セッソウが狱中に入ってからもコゾウとの交流は续いておった。

贫僧入狱之后也保持着与小鬼的交流。

4.气になってのう。ちょっと脱狱してきたというわけよ。

贫僧有些在意，因此就逃狱来找找看。

进行ゆさぶる后出现新证词：

点字で手纸を书くというのも、なかなか乐しいものだったのじゃが。

虽然用盲文写信，也是挺有趣的呢。

追究

威慑第1句证词，举证“内藤の遗品”，选择“指轮”。

结论

录音玩偶的左角就是了贤切断的，知道大统领还有私生子的也只有了贤和当年那个小鬼。了贤以公开这些情报来威胁美和，使得她不仅对了贤其余的命令唯命是从，还充当了了贤与内藤之间传递信息的桥梁。信件的内容主要就是通信西洋棋，这说明内藤马乃介与12年前的事件有所关联。调查内藤的遗物，发现他的戒指上面

有“PH”的刻印，这正是18年前冰堂的遗物，也就是说，内藤就是冰堂的儿子。但是内藤已经死了，不可能是这次事件的黑幕。

追究

威慑第4句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“通信チェスの纸”。

结论

了贤说他的书信都是以盲文打出的，但到了内藤手中却变成了打字机的文章。也就是说内藤拜托有人进行了信件的翻译，将盲文和正常文章相互转换。

解答

举证“猿代草太”。然后扩大照片左上部分，指向怪兽的眼睛。

结论

既然内藤已经死亡，那么两个孩子中的另一个应该就是黑幕。御剑通过分析夏实的照片与速水的录音，推断黑幕是利用马戏团的狮子热气球，才能避开升降机口的监视摄像头，将美云运上了巨塔的顶层。能够动用狮子气球的马戏团成员，内藤的朋友，风见丰的儿子，这些线索联系起来得到的答案只有一个：猿代草太就是一系列事件的黑幕。



同日　午后5时30分

马戏团小屋

对决

热气球的练习

たしかに一昨日の夜にバルーンの练习をしましたよ。

的确前天晚上做了热气球的练习。

进行ゆさぶる后追加新证词：

バルーンとカゴを积んだトラックを出したのも一昨日が最后でしたよ。

前天也是最后一次开装着气球和箱子的卡车出去。

追究

威慑第1句证词，对新出现的证词进行指摘，举证“青いトラック”。

解答

依次选择“指纹检出”与“御剑怜侍”。然后将触摸屏全部点成白色后，对着麦克风吹气。最后举证“睡眠药”。

结论

草太说他前天最后一次开着蓝色的卡车出去，但御剑今天在巨塔前同样看见了蓝色的卡车，当时为了确认发动机温度而摸了卡车。在马戏团的卡车上检测到了御剑的指纹，证明御剑今天看到的卡车就是马戏团的卡车。美云与诗纹的绑架事件发生时，草太管理的蓝色卡车都恰好在附近，绝不可能是偶然。两个人都是被睡眠药弄睡着后才被绑架的。但遗憾的是，即使证明了两件案子都是出自同一个人之手，也没有证据证明那个人就是草太。

解答

依次举证“通信チェスの纸”与“内藤の遗品”。

结论

绑架方面没有进展，就换个方向，从了贤这边切入。御剑提出草太就是担任内藤与了贤之间信件翻译的人，此时梅莉嘉拿出一封内藤寄给草太的信件，里面的内容是与了贤对局的下一步走法。这正是草太担任中间人的铁证。

此时草太坦白，他早就不把内藤当朋友看了。18年前正是因为内藤把草太帮助关在车里，才害得他永远失去了父亲。虽然失去了记忆，但草太认为18年前的受害者冰堂伊作应该就是他的父亲。而御剑此刻告诉他一个残酷的事实：草太其实是风见丰的儿子，警察转交给内藤的父亲遗物中有冰堂伊作的戒指就是最好的证明。知道真相后陷入混乱的草太，情绪激动地承认了自己就是黑幕。

草太目击12年前暗杀事件的事暴露后，每天都接受美和玛莉的残酷询问。即使逃离养护设施，也被万才派出手下日复一日地追踪。更何况暗地里还有假冒的大统领在暗中操控着这两人。精神到达极限的草太决定跟着他的救命恩人了贤走，让自己变强到能够复仇。

之后他将万才与笼目的情报相互泄露给对方，造成他们自相残杀。3月底的大统领暗杀计划也是他帮助内藤策划的。内藤入狱后，利用通信西洋棋与凿子，让美和、了贤与内藤三人的关系到达紧张的极限，致使内藤被杀害。甚至连御剑的破案能力也成为了他用以达到目的的凶器。就结果来说，他的计划很成功，万才与美和都受到了制裁，大统领替身也死去了，但他却主张自己没有亲自动手杀过人。

对决

犯了教唆杀人罪?

まあ。言ってたかもしれないけど。证明する方法ないもんなあ。

也有可能说过吧。不过没有方法证明呢。

追究

指摘第4句证词，举证“速水の录音テープ”。

结论

草太在给御剑打电话时曾说过“让万才杀掉笼目的也是我。”如果能够证明这句话存在过，就能构成教唆杀人罪。当时在附近的速水恰巧对通过盗听器的这段话进行了录音，但狡猾的草太在关键时刻关掉了盗听器，使得这句话并没有被收录进去。

解答

选择“一昨日の夜”，依次举证“王帝君の解剖记录”和“ライオンのバルーン”。最后调查热气球的底部。

结论

速水从前天就开始进行录音，那么前天晚上草太的声音也有可能通过盗听器被录进去。在检验前天晚上的录音时，竟然从盗听器里听到了一声枪声！从大统领替身的解剖记录中，得知他的右手有硝烟反应，这证明当晚大统领替身曾经开过枪。当晚他与水镜两人在巨塔的展望台，发觉了热气球的大统领替身让水镜先行返回，然后对准即将降落的热气球进行射击，子弹命中了热气球的搭乘框。这就是草太前天网上曾用热气球前往展望台的证据。

对决

前天晚上在屋顶

オレに铳口を向けて、击ってきたんだ。

把枪口对准我，开枪了。

进行ゆさぶる后追加新证词：

大统领は、1发击ったあと、51阶に通じるハッチに入ったよ。

大统领开了一枪之后，躲进了通往51层的升降口。

追究

威慑第4句证词，选择“モンダイがある”，对新出现的证词进行指摘，举证“ナツミの证言书”。

解答

举证“ライオンのバルーン”。

结论

夏实的证言证明大统领替身当晚并没有进入过仓库。没有经过升降机也没有进入仓库，那么大统领替身离开展望台的方式只可能是搭乘草太的狮子气球。但草太主张大统领替身向自己开枪后并没有马上进入仓库，而是躲在某处。直到夏实因为受到美云掉落的声音惊吓而昏迷后，才进入仓库，离开巨塔。另外草太还主张诗纹是故意推落牛头怪模型杀死大统领替身的。

对决

关于杀害大统领的凶手

大统领は、怪兽のアタマの下敷きになったんだろう。

大统领是被怪兽的头部压死的吧。

追究

指摘第4句证词，举证“ライオンのバルーン”。

结论

御剑与草太的主张区别在于大统领替身从展望台离开的方法。但如果不是从“是否由气球离开”，而是由“替身能够搭乘气球离开的原因”这一点切入，就能找到突破口。御剑主张草太利用热气球在展望台上撞击杀害了大统领替身，并利用热气球将尸体搬运回了地面。但这就与验尸报告产生了矛盾，因为大统领替身的死亡时间应该是昨天夜里，而并非前天夜里。

解答

指向地图右边的“ひのまる仓库”。

结论

此时御剑想起了风见丰原本想要利用将尸体藏在冰中来误导死亡时间的手法，结合救出诗纹被绑架的地点正是冷冻仓库这一点，推断这两父子是用了相同的手法。草太正是将尸体搬运到冷冻仓库保存来误导了死亡时间。

但是，即使逻辑上全部吻合，依然缺少证据证明草太与冷冻仓库之间有过关系。

此时丝锯刑警登场，为御剑带来了最重要的证据：经过调查，该冷冻仓库为了保存动物的饲料，而租借给了马戏团，全权管理者正是猿代草太。如果在冷冻仓库发现了尸体，矛头将会直指草太，因此他才有必要将尸体搬运到巨塔附近。草太无可奈何承认了自己跟冷冻仓库有着联系，但他要求御剑拿出决定性的证据，证明他曾用热气球撞击过大统领替身并将其杀害。

解答

依次举证“ライオンのバルーン”和“花束”。

结论

诗纹发现大统领尸体之时，上面放着狮子百合。既然花束被压碎，那么它理所当然跟凶器有过接触。在热气球的框部检测到了相同的花粉，这就是猿代草太的杀人罪证。

虎狼死家来到现场，要致背叛信赖关系且企图操控自己的草太于死地。而了贤及时出现救下了草太。出于对了贤的尊敬，虎狼死家放过了草太一命。而诗纹却在此时叫住了了贤。面对杀父之仇的责难，了贤给了诗纹复仇的机会，而诗纹却没有下手，因为他不想让自己的母亲与朋友们陷入痛苦。了贤感叹着，将草太带回了监狱，一连串的事件就这样落下了帷幕。

4月8日 午后2时54分

检事审查会审议室

重新戴上一度失去的检察官徽章，御剑怜侍决定作为一名检察官，与法律的矛盾战斗下去，救助更多对法律失去信任的人。

同日 午后4时17分

检事局·上级检事执务室

盗出真实的大盗、捕获真实的刑警、追究真实的检察官——新的八咫鸦成员结成。他们也将继续向揭露真相这一目标进发。

PS.丝锯竟然涨工资了……



只能称为试水作品的前作，在谜题设计以及剧情衔接部分略显功力不足，让粉丝们怀疑该系列会为“《逆转》系列”抹黑。而本作则彻底颠覆了这种负面看法。难度为整个“《逆转》系列”历代最高，剧情层层相扣，铺垫层出不穷，案件发生节奏紧密且互有联系，让人拿上手就欲罢不能。《逆转》的快感又再次回到了我们身边。



"《战场的女武神》系列"出自原《樱大战》小组之手，游戏不但有丰富的战略要素和优秀的剧本，而且人设和声优也非常出色，PSP平台的2代和3代都是值得一玩的重头大作。本作在2代的系统基础上进行种种优化和调整，使得游戏的趣味性和严谨性更上一层楼，喜好S·RPG的玩家一定不要错过。

文 胧月&脆薯条&koflover 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

战场的女武神3

战场のヴァルキュリア3

SEGA	S·RPG	2011年1月27日	日版
1人	5800日元	无对应周边	

系统详解

本作基本系统相对前作改变不大，前作玩家可毫无障碍地迅速上手。部分系统类似オーダー得到了大幅强化，有着扭转乾坤的功效。不过游戏在育成方面跟前作相比有着较大差别，玩家需要及时转变观念。

基本操作

CP值

我方所有出战单位每次行动都会消耗1格CP，鉴于前作战车因CP消耗问题导致重型战车集体板凳，这次无论是重型战车或装甲车都固定消耗1CP，玩家终于可以任意使用各类强大的战车武器了。战斗俯视图时，左上方的勋章表示CP数，即每回合中我方的行动力。每回合会自动回复，上一回合未用完的CP可积累到下一回合。指挥官命令（オーダー）在本作中被大幅强化，这些命令都是直接发生效果，但有范围和人数上的限制，随着流程的推进，玩家可学的オーダー也更多。部分オーダー非常强力，但会消耗一定SP，追求S级评价过关的玩家需慎重使用。

士气

画面左上角为“モラル”，呈指针盘形，表示士气。士气高低影响着我方队员在战场上发动特技的几率，士气越高越容易发动特技。一般情况下，战斗中的士气会始终保持在4左右。打倒敌人、摧毁敌人战车以及占领敌人据点都能提高士气值，相反我方队员濒死、战车被击破、自军据点被占领都会导致士气下降，一旦士气降为0后则GAME OVER，一般情况下在战斗中不用太担心士气的问题。

行动



首先选择想要操作的单位，选定后CP自行消耗1个，进入选定单位的主视角行动画面。该画面下方的AP槽就是本次行动的全部AP，一旦AP用尽就无法在本次行动中移动了。按下□键后可以进入攻击状态，各兵种的武器存在一定差别，例如来复枪、手榴弹、榴弹、主炮以及机关枪等等。当兵种拥有多种武器时，不同武器之间按□键切换。一次行动中只限攻击一次，结束后按START键结束该单位的操作。如果在同一回合内再次选择同一单位行动，那么AP槽会产生递减，移动距离缩短，所以一个单位是不可能一直长距离移动的，这无形间增加了游戏的难度。另外关于武器的弹药，例如坦克的主炮，每回合开始后会自动回复1发。

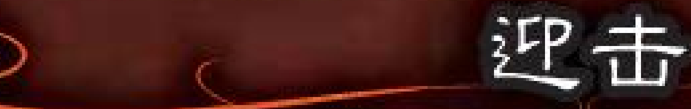
出击配置

在出击准备室中可以看见本次任务的详细情报，有胜利条件、失败条件、敌兵种类、S评价所需回合数等等，每次作战除了部分强制出场的角色外，玩家可根据战况任意调遣单位。随着剧情的推进，422部队的人数会逐步变多，后期还会有前两作的主角们客串，但只会强制出击。出击的时候要先观察一下角色之间的相性，有相性的角色在一起时更容易发动特技，而且连携攻击的威力大幅加强。





战斗要点



迎击

敌我双方的部分兵种有迎击能力，这些兵种即使不在自己行动时，也能对闯入射程、正在行动的敌人自动射击。敌人的迎击在以下两种情况下会停止：

1.闯入迎击射程的单位按下□键进入攻击准备状态时。

2.闯入迎击射程的单位按下START结束本次行动时。

所以当我方单位突入敌军本阵时，千万不要傻站着，就算要查看周围状况，也先按下□键以中止敌人的射击。

误伤

由于本作制作得比较真实，任何武器都能对敌我双方单位造成伤害，这就会产生一些误伤，例如手榴弹、大剑、扫射型机枪等等范围较大的武器，所以在攻击前一定要确保攻击范围内没有己方单位。

连携攻击

当我军两个单位距离很近时，只要对其中一个单位下达攻击指令，另一个单位也会对目标进行攻击，前提是目标要同时在两个人的射程范围内，而且角色之间拥有相性设定，这可以在角色的状态栏中查看，相性好的角色在连携攻击时威力会比通常要大。对付游戏中BOSS的原则就是要尽量让强力角色发动连携攻击。而男主角之所以强大的原因便是能够使用オーダー一次性同时控制3人移动。换句话说就是必出连携的攻击。

参考数

所谓的参考数，就是用武器瞄准敌人时屏幕上显示的“击破·发射·方向”。“击破”表示当前武器需要命中多少次才能击倒该敌人，距离敌人较远时子弹威力下降，因此击破数会变多。“发射”表示当前武器一次能发射出多少子弹，当发射数大于击破数时，只要准心不是很偏，基本上可确定击倒敌人。而“方向”表示敌人当前用身体的那个部分朝着我方，“前面”表示正面，正面朝向的敌人防御力最高，而且有一定几率对我方攻击进行回避，如果是拥有盾牌的单位，正面几乎很难用枪械命中；“侧面”朝向的敌人防御力中等，我方可以对其要害施以攻击；“背面”朝向的敌人则完全没有注意到我方单位的存在，防御力最低，基本上不攻击其头部也能秒杀。

弱点

游戏中主要有两种单位——步兵和战车。无论是步兵还是战车都有其弱点。步兵类的要害在头部，而战车类的要害是背面的能量水晶，所以在对付他们时要调准好准星再进行攻击。另外游戏的后期会出现一种类似前作中的人造瓦尔基里，算是比较难缠的敌人。需要注意，当敌人匍匐或蹲在土垒后面时，即便瞄准头部也无法造成弱点伤害，需要先用手榴弹一类的吹飞型武器将其轰出，再瞄准弱点打击。

强制退避

选择地图上的单位按下△键可让其强制退避到后方，退避到后方的单位可随时从战场上我方任何一个据点再次出击。当准备退避的单位在据点外时，强制退避要消耗1CP，而当该单位在据点内时，不需消耗CP即能完成退避。另外装甲车在运送同伴时如果被击破，那么装甲车上的全员都会自动强制退避。

特殊化能力

本作的三个主要人物各自拥有解放自身隐藏能力的“特殊化”技能。特殊化发动需要消耗SP，SP在每个任务中都是设定有使用次数限制的，而且无法回复。

直接指挥：男主角的特殊能力，可以一次同时行动3名角色，而且AP只会消耗克鲁特一人的，攻击时必定连携，是对付BOSS的利器。

女武神：莉艾拉拥有变身成为女武神的特殊能力，攻击力大幅上升，并且进入无敌状态。

武装开放：伊姆卡的特殊能力，可以对画面上的多个敌人进行同时攻击。地图武器，而且无论对步兵还是战车都能造成巨大伤害。

后勤保障

兵器研发

花费一定的金钱和素材可以研发出更高级的兵器，兵器的开放程度随流程推进而逐步扩大。部分特殊的武器需要对应的开发图纸，而图纸则是在击破任务中的王牌单位后才能获得（那些敌兵会用红字表示，头衔为エース）。所以开发新兵器不但要有一定的资金，还需要有足够的任务完成度。获得金钱的多少与过关评价有直接关系，如果钱不够的话可去自由任务刷取。武器的改造被划分成很多路线，有的武器注重攻击力，有的则注重命中等数值，玩家可以根据实际需要来改造这些武器。

战车整备

战车是战斗中不可或缺的重要力量，本作所有战车固定消耗1CP使得其泛用度大幅提升。在本据点中可以对它进行改造，自行组装各个部件。战车可以从车身、炮塔、车顶（ショルダー）、装甲（アーマー）、背包（バックパック）、涂装和徽章（ステッカー）这7个方面进行自由改造，各个部件性能千差万别，重量也有所不同，各部件的总重量不能超过战车的最大载重量。灵活利用战车的改造功能，在战斗中会有事半功倍的作用。战车的工作部件可以在地图上建设桥梁铺路，在有特定需要的关卡时别忘记装备。



兵种升级

前作的兵种想必各位一定非常熟悉了，本作新增加了一种“机关兵”，可对多个敌人进行攻击，但攻击力很低，最大的用处就是充当迎击。另外随着兵种的熟练度上升，玩家可以学到该兵种的特有技能，类似技甲兵的必命中是对付BOSS的必备技能。另外提升兵种的熟练度需要一定的EXP，主要和过关评价有关，提升时还会附加全员最大HP增加、全员回避率增加等等效果。

Master Cable

本作新加入的育成系统，通过两个不同的兵种熟练度来学习新的技能，简单说来就是当练满一种职业的熟练度后换成另一种职业，两种职业之间可以获得新的技能。具体的“精神亮点”可以在菜单中查看。“连续移动”就是突击兵与侦察兵两种职业达到一定熟练后所领悟到的技能，可以让AP为0的角色再行动一次，在战斗中这些技能可以发挥出巨大的作用。



本作任务评价标准与前作一样，以过关回合数为惟一标准，在规定回合数内过关即可获得S评价，逾期的话评价就会降低。S评价规定的回合数在任务情报中就能看到，便于玩家事先部署好战术。虽然灭敌与己方伤亡情况不影响评价，但会影响过关时获得的经验与金钱，在保证回合数的前提下也要兼顾。另外，许多地图场景中敌兵的位置是会随机变化的，所以本次攻略的打法只是一种思路，希望读者在实际游戏中能够灵活应变，甚至摸索出更好的打法。



第一章 NAMELESSへ

ヴァ-ゼル近郊战 初战

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	士气降为0或步兵全灭、20回合经过

第一章是为新玩家提供基本教学的，在战斗中时常有各种教学提示，所以都没有什么难度。本关只有4个敌兵，不过站位比较分散，左侧的敌兵用クルト来逐一解决，注意计算好移动距离，并保证一击秒杀；右侧的敌兵只需要派剩下的侦察兵解决，即可一回合过关。

ヴァ-ゼル近郊战 第二战

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	クルト濒死、我方本据点被占领、士气为0、20回合经过



本关的场景正好供玩家学习占领据点和战场移动的技巧，在以后的关卡中会经常用到。首先使用クルト依次击杀沿路的突击兵和在据点镇守的侦察兵，不用理会地图左侧的侦察兵，直接占领据点，注意别让クルト被打死了。然后全体人员撤退并在区域1的据点出击，先让一名队员用手雷将掩体后的敌兵炸飞，再将其射杀；最后派一名侦察兵直接沿地图右侧前进占据敌方本据点即可过关。

四人の战い

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中Nameless战车首次登场，不过敌兵位置是随机的，攻略中的打法仅供参考。区域1中使用クルト杀掉左侧敌兵并占领据点，注意计算好移动力以及控制好他的HP；之后派イムカ和リエラ各自干掉附近的轻战车和侦察兵。第二回合再派战车用榴弹炮轰掉桥上掩体后的两名敌兵，之后クルト和リエラ从冲上，在剩余时间内利用连携攻击将其它敌兵击破即可。

第二章 72小时の战い

队长の资质

胜利条件	消灭敌方指挥轻战车
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关场景对2代的老玩家来说再熟悉不过了。在区域3中派リエラ从右侧向下冲锋，杀掉沿路的突击兵和侦察兵，再用手雷炸掉掩体后的侦察兵，将据点占领。接下来全员从区域1的右侧据点出发，先派一名突击兵消灭掉中央位置高台的突击兵，再派对战车兵从高台前进，绕到敌方指挥轻战车后方，瞄准能量板一炮搞定。

A.森林游击作战

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先派リエラ沿地图右侧小路前进，沿途消灭敌方ACE突击兵，再用手雷炸掉左侧据点掩体后的突击兵，占领据点。在区域5先派突击兵和对战车兵扫清地图上的杂兵，再用手雷或技甲兵将目标箱子击破即可。



B.峡谷游击作战

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

与分支A的打法差不多，在区域1中先派突击兵扫清沿途障碍，再靠侦察兵突进占领据点。在区域2也是老方法，将碍事的杂兵消灭掉后，直接击破箱子就可以了。

ツーマンセル

胜利条件	消灭敌方突击兵长
失败条件	リエラ濒死、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

先派クルト从区域3右侧前进，消灭两名敌兵；之后リエラ跟上，消灭右下角据点处敌兵并占领据点。敌方突击兵长在区域1正下方，我方精锐全体出动，消灭掉附近杂兵，利用连携攻击合击敌方突击兵长即可。

エースの实力

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	イムカ濒死、我方本据点被占领、20回合经过

我方精锐部队应重点配属在区域3，掩护イムカ消灭掉该区域的两辆轻战车，并占领左上方的据点。到区域4后就比较简单，先派战车或对战车兵，将敌方本据点附近的战车消灭掉后，全军突击强冲敌方本据点就可以了。敌方本据点有两个靠得很近的敌兵，可以考虑用连携攻击或能够范围攻击的榴弹炮、手雷等武器一次性消灭掉。

第三章

灾いの鸦

前线への强行军

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

从本章起我方部队可以任命队长，效果和前作一样，当队长出击时每回合会多1点CP。敌全灭的胜利条件比较讨厌，第一次玩的时候很容易漏掉草丛中的敌人而耽误时间，而且一般都没有什么固定打法。为了提高杀敌的效率，要注意多利用连携攻击，让行动后待机的队友也参与攻击；クルト的特殊能力“直接指挥”也能大大提高杀敌效率；另外，在敌方行动回合中，我方突击兵和战车的迎击也很重要。做好这三点的话，面对敌全灭的关卡时就不会那么棘手了。

机甲部队夜袭作战

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关首次出现“夜间”的区域效果，利用夜色的掩护反倒有利于我方行军。首先从区域2出发，占领左侧据点。接下来从区域5出发，先派精锐部队消灭掉沿途杂兵，再派技甲兵来到中央位置将箱子击破就可以了，杀敌效率高的话甚至可以一回合过关。



A.隐密作战 北ルート

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的胜利条件又是敌全灭，由于敌兵位置的随机性，所以也没有固定的打法，取得S评价不但需要技巧，也有一定的运气成分。建议在本关配置装甲车，搭载我方精锐部队前进，以提高行军效率。在敌兵比较密集的场合，应靠装甲车冲锋并射击，再让搭载的部队下车，配合装甲车的连携攻击灭敌，然后再上车。另外注意草丛里躲藏起来的敌人就可以了。

B.隐密作战 南ルート

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

选择分支B的话，虽然胜利条件比较简单，但因为要连续打两场战斗，实际也不见得比分支A省事多少。在区域3中派两名能力强的侦察兵沿右侧小路前进，利用连携攻击一次性秒杀敌兵，争取第2回合就占领据点。之后在区域1中先派对战车兵消灭掉挡路的敌战车，再靠战车或技甲兵来正面冲锋吸引火力，强占敌方本据点就可以了。

C.森の狩人

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

建议给战车配备工作装置，在区域2搭桥后派侦察兵占领据点，到区域3后再派技甲兵沿小路前进，摧毁沿路的木头后直接占领本据点。战车没有工作装置的话就会多费一些周折。

灾厄の鸦の猛攻

胜利条件	占领敌方全部3个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关敌人很强，但胜利条件并非敌全灭，而仅仅是占领据点，另外我方又有ウェルキン和アリシア等人的协助，有实力和敌军展开一场激战。如果想全灭敌BOSS和ACE的话，事先需要培养一下我方主力人员的能力，另外运气成分也很重要。在攻击BOSS时，可以考虑用战车正面吸引BOSS的注意力，然后用狙击兵绕到BOSS背后爆头，不但安全而且攻击效率也更高。



灾厄の鸦の待ち伏せ

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

又是一个棘手的护送任务，由于路途较远，除了要为装甲车扫清障碍外，装甲车行动时也必须利用好每一点AP。区域2首先让クルト连续用直接指挥，将一名对战车兵和一名突击兵带到桥附近，消灭敌战车和敌据点的守军。区域4中派一名狙击兵除掉桥上的侦察兵，再派我方侦察兵占领据点。区域5中面对强大的重甲兵，还是尽量用狙击兵绕后爆头，以免夜长梦多。消灭掉敌军主力后，剩下的敌兵基本无法构成什么威胁，在保证S评价的回合数内尽可能杀敌吧！

第四章 ボルジア枢机卿护卫作战

A.前线を突破せよ 森林ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

装甲车护送任务一般来说都比较有难度，因为我方失去了战车这个重要战力，靠被护送的装甲车去冲锋陷阵是不大现实的。首先派リエラ占领右上角据点，然后再让クルト从据点出击，用直接指挥带上主力人员一起攻占左上角据点。在区域3中先派1名突击兵前进杀敌，在下回合攒足AP后直接占领右上据点。到区域4中，需要先派对战车兵从侧面攻击敌炮台，争取一回合解决。扫清一切障碍后，装甲车再长途跋涉直奔目的地即可。

B.前线を突破せよ 市街地ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

与分支A的打法类似，都是需要先扫清前进的障碍，再让装甲车前往目的地。区域2的中央据点可以考虑用技甲兵强行占领，区域3中用对战车兵和狙击兵消灭掉各自的敌人后，基本上就为装甲车开辟出一条康庄大道了。

疏开民救出作战

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点并消灭敌方指挥战车
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关建议给战车配备工作装置，但战车不要放在初期配置中。首先让区域3的主力部队强占据点，然后在区域4中让侦察兵占领左下方的据点，这时候再从该据点中派战车出击并搭桥。之后战车可以先用榴弹炮开路，配合侦察兵占领区域4另一个据点。胜利条件变更后，只需要派两名对战车兵从左侧小路绕后，将敌方指挥战车消灭掉。

第五章

禁じられた战い

ユエル市への道

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

本关可以考虑给战车配备工作装置，配置在区域5用来搭桥。在区域2让クルト用直接指挥，带上侦察兵和狙击兵等主力强占右上方据点；区域5派侦察兵在战车搭桥的帮助下占领左下方据点。最后剩下区域4，用狙击兵先干掉敌据点守卫，再派侦察兵占领即可。



a.ユエル市解放作战 北ルート

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关场景中有炮击效果，可能会对S评价带来一定影响，可以考虑先完成自由任务“雪上炮击阵地破坏作战”，使本关的炮击停止。在区域5先占领右上方据点，然后区域4再派技甲兵占领据点并打开开关，コゼット战斗力很差，让她后方撤退到一边歇着就可以了。区域3中有敌方BOSS和ACE，不过他们都不是必须消灭的目标，我方只要集中火力把这几个箱子打掉就可以了。

B.ユエル市解放作战 南ルート

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

与分支A类似，那几个箱子才是主要攻击目标。至于敌方BOSS和ACE，在我方战力不足时没必要去过分在意他们。首先在区域2派出配置有工作装置的战车，搭好桥后再派对战车兵消灭掉台阶上和据点内的炮台，接下来再派对战车兵干掉敌战车并把开关打开。最后和分支A一样，集中火力摧毁那几个箱子就行了，有余力的话再考虑消灭掉敌方BOSS和ACE。

猛攻！谜の巨大战车

胜利条件	占领敌方全部3个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在本关中2代主角アバン登场与我军并肩作战，不过这时候他还没那么厉害，让他在一旁老老实实当啦啦队就可以了。本关需要多转职几个狙击兵来对付敌方的重甲兵，另外已消灭的敌兵要记得“收尸”，否则敌方BOSS会使用复活命令，给我军带来不必要的麻烦。我军没必要和实力强大的敌军正面硬拼，只要利用好手头的CP，足够消灭据点守军并占领据点就可以了。

第六章

帝国领、侵入

帝国领への道

胜利条件	占领敌方指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中只需要占领两个敌据点中的其中一个即可过关，但占领的据点决定着下一关的分支，如果占领北方据点的话，下一关就是“国境を越えて 北ルート”，否则就是“国境を越えて 南ルート”。无论占领哪个据点，打法都大同小异，可以给战车配备搭载装置，使其能够搭载步兵，然后利用战车正面冲锋吸引火力，步兵再下车收拾残局就可以了。



a.国境を越えて 北ルート

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

敌全灭的关卡一般没什么特别值得注意的地方，多留心草丛和角落里隐藏的敌人，灵活利用连携攻击、战车搭载和クルト的直接指挥能力就可以了。クルト的直接指挥非常厉害，不但可以三人同行，而且像对战车兵、狙击兵这种也可以参与到连携攻击中，被许多人戏称为“翅膀”，在敌全灭的关卡中具有很大的作用。

B.国境を越えて南ルート

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



本关S评价的关键仍然是战车的工作装置，区域5和区域4都需要用战车来搭桥，为我方行军带来极大的便利。首先在区域5将右下方的据点占领后，再在区域4派侦察兵把开关打开，最后全军突进消灭掉敌方主力，占领敌方本据点就行了。

极秘国外任务

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是要求敌全灭的一关，不过好在本关中可以使用イムカ的特殊能力“武装开放”，可以一次性同时攻击画面内所有的敌兵，非常爽快。这时候敌全灭任务就不再是累赘，而是测试新武器威力的绝佳场合。

第七章

休暇を掴み取れ

士官候补生を守れ

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

虽然本关的胜利条件又是敌全灭，但有ユリアナ这个高人气角色在本关强制出击，想必也不会太沉闷吧。注意躲藏在角落的敌兵，另外多依靠突击兵迎击也是个有效的办法。

A.“山の嘶き作战”挟击阵形

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

仍然是敌全灭的一关，这次强制出击的是アバン的哥哥レオン，仍然需要注意那些在角落躲藏的敌兵，某些敌兵还躲在箱子后，需要事先把箱子炸开。可以多多利用榴弹炮的范围攻击能力来提高攻击效率。

B.“山の嘶き作战”锥行阵形

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

相比起分支A的敌全灭，分支B的胜利条件显然要省事一些。首先派狙击兵逐一射杀敌兵为后续侦察兵的据点占领扫清障碍，接下来再使用对战车兵逐个消灭几门炮台，战车和技甲兵还要承担起吸引火力的任务。

灾厄の鸦の急袭

胜利条件	防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

虽然本关的任务是要求防守，但实际上主动出击会是更好的选择。据点处留一个突击兵防守就能基本上保证安全，其它主力部队如狙击兵和对战车兵可以主动出击。注意给战车配备掘削装置，把挡路的石头破坏后能节省出很多时间。



山岳强行军

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、8回合经过

本关事先依然要为战车配备工作装置用来搭桥，在区域1首先搭好桥后可以顺便一炮轰掉敌炮台，然后再派侦察兵占领据点。之后战车强制撤退，再从区域4出发，搭桥并开炮轰敌炮台。接下来再派对战车兵将剩余炮台消灭掉后，派侦察兵直接占领本据点就可以了。

雪中强行军

胜利条件	消灭指定目标或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、7回合经过



和敌全灭相比，消灭指定目标的难度要相对低一些。首先为战车配备工作装置，在区域4派突击兵强占敌据点，而区域5的箱子则交给对战车兵来解决；之后在区域1中，派侦察兵在对战车兵的火力掩护下占领据点；最后区域3的箱子，由战车搭桥后再破坏就可以了。

避难民を救え

胜利条件	开启所有开关
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域2派对战车兵攻击桥梁右侧的机枪座，争取一炮解决，之后要控制技甲兵从敌方战车中间穿过，把守据点的突击兵干掉后占领据点。再从该据点处派突击兵，干掉开关旁的敌兵兵并打开开关。在区域5中利用战车，依次消灭掉敌方战车、狙击兵和重甲兵，再派クルト使用直接指挥，带领精锐灭掉敌方ACE。最后派战车出场将据点掩体后的敌兵撞飞，让イムカ使用武装开放收拾残局，就可以派侦察兵把剩下的开关打开了。

第九章 マクシミリアン暗杀

a.ギルランダイオへ直进ルート

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域4的据点可以派侦察兵去直接占领，而区域5的据点由于有重兵把守相对来说就比较麻烦，可以考虑利用クルト或イムカ的特殊能力。占领完区域5的据点后，剩下的区域3和区域2都没有太大问题，派侦察兵强冲就可以了。

B.ギルランダイオへ潜入ルート

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

难度比较大的一关，敌全灭本身就是个比较麻烦的任务，而且敌方又有大量重甲兵，打起来非常费时间。狙击兵仍然是对付他们的最好兵种，而战车和剑甲兵也能很好地吸收他们的正面火力，イムカ的武装开放也是灭敌的关键。本关没有什么特殊技巧，玩家的操作和我方人物的能力才是最关键的。

亡国の勇将イェーガー

胜利条件	消灭イェーガー
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

敌方BOSSイェーガー虽然火力凶猛但也不难对付，注意方法的话一回合就足以搞定，战车推荐使用高移动力的装甲车。首先派侦察兵绕过对方战车的攻击，消灭右下角据点的守军并占领据点，接下来再从区域2派出装甲车，直接顶着BOSS的攻击绕到其后方，用机枪扫射イェーガー战车的能量板弱点。在冲锋时若遇到敌方战车的迎击，可以在敌战车调转枪口射击时举枪瞄准但不射击，待敌战车枪口转回去以后再取消瞄准动作继续前进，利用这个技巧可以有效降低被战车迎击时所受到的伤害。



マクシミリアン暗杀作战

胜利条件	到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关BOSS是大名鼎鼎的女武神セルベリア，与其正面硬拼并不是明智的选择，不过胜利条件仅仅是到达目标地点，并不是件很困难的事情。战车建议用具有搭载能力的装甲车，可以提高行军的效率。首先在区域1可以用クルト或イムカ的特殊能力，轰掉铁门以及附近两座炮台；接下来用装甲车搭载对战车兵和技甲兵各一名，技甲兵下车来占领上方的据点后再上车，在区域2派技甲兵顶着炮台火力强占据点；然后装甲车再从区域3出发，走到敌方中战车附近将对战车兵放下，绕后将其击破。装甲车搭载的技甲兵也下车占领据点。最后的区域4有敌方重兵把守，其中还包括BOSSセルベリア。可以考虑用最耐打的技甲兵强冲将开关打开，尝试用警戒进军或全力防御的命令，甚至是支援兵的加血和复活，保证他一路冲到目的地就可以了。



第十章 不协和音

若き勇者の咆哮

胜利条件	防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

又是表面防守实则敌全灭的一关，由于敌方重甲兵很多，所以我方事先要多转职狙击兵，另外イムカ的武装开放也能起到很大作用。可以优先攻击远处满血的敌兵，近处残血的敌兵靠イムカ一次性解决掉就可以了。至于BOSSジグ可以用远程攻击随意虐待，不过要小心他的三次移动。



里切りの撤退战

胜利条件	防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

依然是全灭敌人的防守关，这次敌方拥有大量战车，我方要事先多转职对战车兵，而イムカ的武装开放同样也是必不可少。据点位置建议用高防御的技甲兵进行正面防守，对战车兵绕后秒战车，注意某些敌人躲藏在门后，需要打开开关开门后才能看得到。

生と死の狭间で

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

用狙击兵+侦察兵来占领区域2的据点，区域4的据点也如法炮制，只需要解决据点附近的守军就够了，没必要在其他杂兵身上浪费火力和时间。区域3的据点需要采取步步为营的策略，首先占领右上方据点，再从右上方据点发兵攻占右下方据点。区域1的众多杂兵交给イムカ来一起解决，最后再派侦察兵收拾残局并占领据点就大功告成。

第十一章 胎动

ガリア军、急袭！

胜利条件	到达目标地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的目标地点分为两个，分别对应下一关的分支，北方的目标地点对应“沙漠の逃亡战　森林ルート”，而南方则对应“沙漠の逃亡战　沙漠ルート”。如果去北方的话，先占领区域4左侧的据点，再从区域1的小路前进把右上方据点占领了，最后区域5的杂兵交给イムカ，派侦察兵长驱直入到达目的地即可。如果去南方的话更加省事，在区域1直接靠装甲车强冲目的地就可以了。

a.沙漠の逃亡战 森林ルート

胜利条件	到达目标地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、5回合经过

首先在区域4派侦察兵占领右下方据点，然后到区域2用イムカ先开炮消灭战车，再用武装开放把剩余敌人消灭掉，为侦察兵占领左下方的据点做好铺垫。占领据点后，需要在区域1配置一个突击兵进行防守，之后在下回合派侦察兵沿小路冲向目的地即可。

B.沙漠の逃亡战 沙漠ルート

胜利条件	到达目标地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过

本关稍稍比森林路线复杂一些，建议战车选择装甲车，并配备工作装置和掘削装甲。首先在区域5搭桥使我方侦察兵占领据点，同时装甲车再返回原处撤退；之后在区域4继续派装甲车搭桥并撤退，再用对战车兵上桥轰掉炮台并占领据点。到区域3后先用装甲车的掘削装甲碎石，派イムカ使用武装开放清除杂兵后，大部队再冲向目的地即可。

觉醒

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

リエラ在本关将强制出击，并从此学会特殊能力“女武神化”，而イムカ本关不可出击。本关完全是リエラ的独角戏，女武神化后占领据点更是无比轻松，其它人只需要配合她清理掉杂兵就可以了，一回合内过关没有太大问题。

第十二章 明日见えぬ逃亡

追击部队扫讨战 沙漠战

胜利条件	消灭敌方剑甲兵长
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关リエラ出击不可，在区域2配置侦察兵去占领中央的据点，然后到区域4由イムカ开路，使侦察兵占领右上方据点。最后在区域5派出狙击兵，合击消灭掉敌方剑甲兵长即可过关。

追击部队扫讨战 森林战

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过

本关与上一关“追击部队扫讨战　沙漠战”是并列的，リエラ同样是出击不可。事先要为战车配备工作装置，在区域2搭桥并挡住敌方战车的枪口，再派侦察兵占领中央据点。区域3和区域2的据点都可以强冲，最后由イムカ出场，放完武装开放后占据点就行了。

未来との境界线

胜利条件	防守我方区域5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方区域被入侵、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

本关中リエラ和イムカ强制出击，两大强援的联手使得敌全灭的任务也不是那么困难的事情，只是要注意一场战斗中的SP有限，想让三位主角尽情使用特殊能力肯定是不可能的。由于敌兵数量多，优先保证イムカ使用武装开放，リエラ的女武神化要留着对付强敌和占据点，至于クルト的直接指挥这时候只有靠边站了。和其它防守关卡一样，优先杀伤远处敌兵，再把近处的敌兵用武装开放一次清理掉，能大大提高杀敌效率。

战场での再会

胜利条件	防守我方本据点5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

在我方据点处事先配置好突击兵甚至是机关铳兵，靠迎击杀伤来犯的敌人，可以提高杀敌的效率。数量多的话就用イムカ的武装开放，整体来说难度不大。

第十三章 补给を求めて

脱出经路を确保せよ

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过



在区域3派侦察兵沿右侧小路前进，占领右下方据点；在区域2先派突击兵和对战车兵消灭各自的目标，再用侦察兵占领下方据点。区域1可以靠侦察兵从右侧小路直接占领据点，占领完毕后留一个突击兵进行防守。到第二回合后，区域3派突击兵占领左上方据点，剩下的区域4据点，用リエラ发动女武神化直接强占就可以了。

补给物资を求めて

胜利条件	回收6个指定物资
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

6个箱子都是在地图上随机分布的，只能一点点慢慢找，没有特殊技巧。需要注意的是，如果该区域内有箱子的话，那么左下角小地图上就会有黄色方块图标显示。区域3的箱子可能还需要开门，事先最好把开关附近的战车和炮台消灭掉。

反击

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在区域2先派狙击兵干掉左上据点附近的重甲兵，再派侦察兵出击强占该据点；区域3和区域4如法炮制，先用狙击兵射杀强敌后，侦察兵再强占据点，如有必要的话还可以对侦察兵使用全力防御等命令。最后的区域5要先用对战车兵来攻击グスルグ驾驶的战车，然后用侦察兵甚至是女武神化的リエラ强占最后一个据点。

第十四章 ただ、ガリアのために

a.矿山夺回作战 强袭ルート

胜利条件	敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是要求敌全灭的一关，虽然敌方实力不弱，但相信我方经过了这么多场战斗的洗礼，主力成员早已是人挡杀人佛挡杀佛了吧，大家可以尽情爽一下リエラ或イムカ的特殊能力，没什么特别要注意的地方。

B.矿山夺回作战 潜入ルート

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

同样是比较简单的一关，先在区域2派侦察兵占领上方据点，然后从该据点派对战车兵乘矿车来到区域5，轰掉炮台后再强占上方的据点。接下来从区域5的据点派侦察兵占领左侧的据点，最后让リエラ从区域3的据点出发，发动女武神化后直冲敌方本据点即可。

黒衣の追击者

胜利条件	消灭グスルグ
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域3派侦察兵强占右侧据点，然后在区域2左下据点派出イムカ，用普通攻击和特殊能力把该区域的敌人消灭掉，占领左上据点，再从该据点派侦察兵占领右上据点。然后从区域4派出大部队，清理掉桥上的杂兵后，对战车兵绕后全力攻击グスルグ的战车。グスルグ可能会使用全力防御等命令，所以我方也要留着CP使用全力破坏，争取提早把グスルグ消灭掉。

首都防卫战

胜利条件	防守指定目标6回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、指定目标被破坏

又是防守关，不过由于敌方每回合都在增兵，所以全灭敌人的难度会比较大，要取得S评价也需要一定的运气。



区域4要配置好我方精锐部队并额外派支援兵来修大门，派侦察兵事先加好全力防御和警戒行军命令，强冲敌阵占领下方的据点。区域1可以派装甲车搭载侦察兵强冲据点，侦察兵还要下车杀掉据点附近的敌方对战车兵。区域2和区域3可以考虑用突击兵以逸待劳，潜伏在重要位置寻找迎击机会。最后就是对区域4的总攻，由于每个区域内最多只能有5名队员在场，所以必须提前把无关人员撤出战场，保证在场人员拥有足够的战斗力，像リエラ和イムカ的特殊能力在这时候就派上大用场了。

第十五章 ナジアル会战

灾厄の鸦の挟击

胜利条件	消灭グスルグ和リディア
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

首先在区域4派出侦察兵占领中间据点，接着再从该据点派出另一名侦察兵，经过长途跋涉后占领下方据点，然后在区域3再派侦察兵沿上方前进占领右上方据点。最后在区域5派出我方精锐部队，先清理掉BOSS附近的杂兵，再用对战车兵配合全力破坏命令，迅速消灭掉リディア和グスルグ的战车。

灾厄の鸦の强行突破

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

在区域5派侦察兵占领左下据点，注意利用草坪躲避炮台的射击。然后在区域3派另一名侦察兵避开敌军火力，占领左下据点，再从该据点派突击兵将左上据点的敌兵消灭并占领据点。最后到区域4，首先干掉炮台和杂兵，然后用リエラ发动女武神化强占据点就可以了。

灾厄の鸦との决战

胜利条件	消灭敌方全部主炮
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关只有一个场景，敌兵不多但非常耐打，考验玩家的武器是否精良。建议战车配备彻甲弹以及一切提升对甲攻击的零件，并配合支援兵的弹药补给能力，尽可能让战车在一回合内进行多次攻击。对战车兵和支援兵行动完毕后，注意要躲避在掩体后，以免在敌方行动回合中出现意外。

正规军を救え

胜利条件	占领敌方全部2个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中リエラ强制出击。首先在区域1派侦察兵占领左上方据点，接下来在区域2先派出技甲兵吸引炮台转向，然后再用对战车兵攻击炮台弱点，并打开开关。然后区域2派出战车，配合イムカ的特殊能力将杂兵消灭，为占领左上据点扫清障碍。最后リエラ从区域5出发，女武神化后强占据点即可。

第十六章 あの桥を越えろ

矿山游击战

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

战车建议配备掘削装甲，首先在区域4把左侧的两块石头都撞开，为侦察兵占领左下据点铺平道路；之后战车再从区域1出发，撞开右上角据点附近的石头，再派侦察兵前去占领据点；最后从区域1和区域2同时出兵，沿小路直接攻击目标箱子即可，可以考虑使用クルト的直接指挥来提高行军和攻击效率。

物资を守れ

胜利条件	防守指定目标8回合或敌方单位全灭
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、指定目标被破坏

本关要为战车配备工作装置，在区域3中用战车消灭敌方重甲兵并搭桥，之后从我方本据点出兵，分别占领右上和左上的两个据点。接下来派主战部队在区域4和区域5中出击杀敌，尽可能让敌人聚集起来用イムカ来消灭掉。

输送物资回收作战

胜利条件	回收5个指定物资
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

又是回收箱子的一关，难度不大但是比较费事，因为箱子的位置是随机的。好在本关中敌方没有太多重型部队，可以多利用装甲车的搭载功能来行军，把据点附近的敌兵消灭掉保证道路畅通就足够了。

第十七章 军法会议

A.首都への道 市街地ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、6回合经过、装甲车被击破

久违的护送任务，在区域1派狙击兵干掉敌方据点附近的两名敌兵，用侦察兵占领该据点；区域2和区域3的据点也可以用侦察兵直接占领。区域4敌兵数量较多，正好让イムカ用武装开放一起秒掉，最后战车全力前进就可以了。

B.首都への道 森ルート

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

和分支A的思路类似，只不过区别在于初始位置的敌兵最多，需要イムカ先行出场使用特殊能力，之后几个区域的据点都可以靠侦察兵配合少量部队来占领，战车最后再一路前进行就行了。

アイスラー直属部队

胜利条件	护送装甲车到达指定地点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过、装甲车被击破

本关的敌军守备力量很强，除了战车外还有大量机关枪座，靠侦察兵强冲有一定的难度。建议战车跟随大部队一起前进，利用自己的碾压能力来破坏敌方掩体，并把潜伏在草丛的敌兵撞飞，以提高我方的杀敌效率。除了多派对战车兵攻击外，还要有技甲兵来清除沿途的地雷，除此之外就没有什么需要特别注意的地方了。

军事法庭へ

胜利条件	占领敌方全部3个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关建议使用具有搭载能力的装甲车。首先在区域4配置两个突击兵，强行占领两个敌据点；然后从区域3派侦察兵占领左上方据点，再从该据点派出装甲车，搭载侦察兵冲向右下方据点并占领。区域1派イムカ利用武装开放同时攻击包括炮塔和敌战车在内的多个敌兵，若有没死的就补枪前进，同时装甲车从区域1的右侧据点出发，搭载イムカ后占领上方据点。最后区域2和区域4的据点靠精锐部队强攻就可以拿下。



イムカ支援作战

胜利条件	占领敌方本据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域4和区域5的敌方本据点随便占领哪个都可以，区域3可以考虑用リエラ女武神化后，吸引敌方的重甲兵误伤自己的炮台，之后再自己亲手消灭重甲兵，可谓一举两得。リエラ同时也通过左侧传送带来到区域4，再次发动特殊能力直接强冲敌方本据点就可以了。

イムカ潜入作战

胜利条件	イムカ到达指定地点
失败条件	イムカ濒死、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中イムカ强制出击而且要护送到达目的地，事先可以考虑把她转职为移动力高的侦察兵或防御力出色的技甲兵并任命为队长，以提高行军效率，相比之下转职成技甲兵会比较保险。本关打法很灵活，计算好イムカ移动力就可以了，在敌兵多的场合不要吝惜特殊能力，但要注意留1点SP在区域4使用武装开放来对付敌战车。





续·イムカ支援作战

胜利条件	防守我方区域5回合或敌方单位全灭
失败条件	我方区域被入侵、我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭

在区域5配置リエラ和其他主力成员，首先让リエラ女武神化强冲敌据点，期间可以利用敌方迎击火力使他们相互误伤，以提高杀敌效率，之后再让其他主力成员跟上清理掉残血的敌兵。区域3要事先派侦察兵强占据点，最后和区域5部队合流把区域4的剩余敌兵逐一消灭就可以了。

第十九章 ランドグリーズ决战

A.首都解放作战 峡谷ルート

胜利条件	消灭指定目标
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

战车事先要配备好工作装置，但一开始不需要出场。区域2用对战车兵和侦察兵协力占领据点，接着在区域1利用侦察兵迂回，将左侧和右上方的两个据点全部占领。然后在区域4时出动战车搭桥并撤退，派侦察兵去打开开关。最后在区域3再派出战车，直接炮轰目标即可。

B.首都解放作战 市街地ルート

胜利条件	占领敌方全部3个指定据点
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

区域2分别派出两个侦察兵，占领下方和上方的据点；然后区域4派技甲兵占领上方据点，而侦察兵则要绕过战车占领右侧据点，同时区域1和区域3的据点也要派突击兵来留守。到第二回合后，在区域3和区域1分别派リエラ和另一名侦察兵，各自占领相应的据点就大功告成。

黒き悪女との決着

胜利条件	消灭リディア
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

战车需要配备工作装置，首先在区域4派出リエラ，发动特殊能力强占左上方据点；然后再用一齐全力破坏的命令，从区域5派出战车搭桥并轰掉炮塔，同时派对战车兵上桥绕后攻击リディア。在移动时可以利用不断举枪瞄准的技巧来拖延リディア调转炮口迎击的时间，最后一炮解决她就可以了。



決戦 ランドグリ-ズ

胜利条件	消灭全部的ラジエーター
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

两块ラジエーター都在区域2的左侧，周围有多门炮台保护，不过在我方强大的攻击力面前这种防线也如同纸糊一般。首先在区域1派出リエラ，利用女武神化强占左侧据点，之后战车可以从区域2出发，在支援兵的弹药补给下逐个轰掉左侧的炮台和ラジエーター。右侧的炮台和ラジエーター可派对战车兵和战车协力解决，或者让イムカ出来也过把瘾。

第二十章

再び、NAMELESSへ

若き勇者との決着

胜利条件	消灭ジグ
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关中战车建议换成能够恶路行驶的轻装甲车，并配备掘削装甲。首先让リエラ从区域1出发，发动女武神化后强占右上方据点；之后区域3派出狙击兵杀掉左上方的重甲兵，并用装甲车搭载两名狙击兵，沿左上方的传送带处来到区域5。装甲车先撞破石头，然后寻找合适的位置，狙击兵再下车一起攻击BOSSジグ就搞定了。

最终决战

胜利条件	消灭ラジエーター
失败条件	我方本据点被占领、士气为0或步兵全灭、20回合经过

本关的BOSSダハウ是无敌的不死身，不过我们并不需要考虑如何消灭他，只要将区域4中的ラジエーター消灭掉就可以了。首先在区域2派出リエラ，使用女武神化后占领左侧据点，并顺便消灭掉附近的敌兵；再从该据点派出对战车兵，干掉左侧的战车，利用传送带来到区域4，攻击第一块ラジエーター。イムカ从区域1右上方据点出发，使用武装开放消灭掉附近的杂兵，然后通过传送带来到区域4，消灭掉第二块ラジエーター。注意攻击完ラジエーター的对战车兵要撤离区域4，以免在敌方行动回合被炮台攻击。在第二回合中，从区域3派出侦察兵强占左下据点，再从左下据点出兵，将传送带附近的敌兵消灭掉，最后再派出对战车兵前往区域4，消灭第三块ラジエーター。之后最终的侵入者迎击装置启动，派出所有对战车兵，利用全力破坏等命令的效果，集中攻击背后的能量板，就可以迎来最终的胜利！



通关特典

通关后能够开启断章“暗暗に栖む魔女”、“中部战线を打开せよ”、“未来を忧う兄妹”、“明日を目指す若者达”、“狮子とオ女”，角色イルマリ加入队伍，获得勋章“外した部队章”。继承记录开始新游戏后，可继承之前的部队等级、兵器开发状况。原先打过一次就无法挑战的主线任务能够再次挑战，因为路线分支无法进入的关卡和剧情全部开启，不少章节会追加新任务。





技巧与心得



队员配置

任务开始前的人员配置，原则是“尽可能少”。由于初次任务时玩家不甚清楚敌方的配置情况，倘若过多地将主力提前配置上场，届时会因为兵力调配而被迫强制撤退我方单位。尤其是占领新据点后需要及时出兵，想达成S级评价尤其要避免CP的无端浪费。

强占据点

按照通常做法，我军需要先把敌方据点的守军全部歼灭后才能占领，以下两种做法可进一步节省CP。

方法一：当我方攻击力较低，且据点内只有一个敌兵时，可使用手榴弹将敌兵炸飞出据点，然后占领。手榴弹的投掷点应在敌兵的身前。

方法二：当据点内敌兵较多时，一一消灭或炸飞会较为困难，此时可让战车先开进据点，把敌兵全部碾压出去，接着派行动力较高的侦察兵或突击兵占领即可。

节省AP

我军的某一单位在一回合内多次行动时，AP总量会发生递减，行动次数越多，越举步维艰。如果利用手榴弹爆炸时的冲力，可以把该单位送向更远的目标。具体操作方法为，指挥该单位把手榴弹扔在自己脚下，这样单位就会往爆炸的反方向飞出。由于手榴弹对我方单位也会造成伤害，因此体力或防御力较低的单位需谨慎使用该招。

赚钱&经验法

通关后选择HARD任务里的“巨大战车攻略作战”，一次可获得11万经验、76万以上金钱。一回合攻略法如下：

1.用狙击兵打倒区域1据点里的重装甲兵。建议使用三连射铳并装备射击+20。

2.给侦查列兵装备装甲ベスト，占领该据点。

3.让能够女武神化的角色转职为侦察兵，装备对甲+20，从区域2的据点出发并女武神化，攻击散热器，推荐使用发射数多，对甲数值高的武器。

4.再次使用一次通常攻击击破散热器。

5.就地再次女武神化，并重复3、4两步。



官方截屏功能

在角色行动时按住SELECT键再按下START能进行截屏。

要害攻击

发动技能“急所攻击”后，原本不能攻击要害的武器，如剑、手榴弹等，都可以在使用时打击敌方弱点。



和前作相比，本作虽然在系统方面虽然没有大刀阔斧的调整，但多达20章的流程和精细的人物建模，足以让玩家感受到SEGA的诚意。游戏系统也有很大改善，在2代中许多被玩家诟病的缺陷也都一一得到了改善，而且3名主角的特殊能力更是让玩家大呼过瘾——如果续作里每名角色都有特殊能力就好了！不过战斗过程单调、系统严谨性不足依然是该系列的硬伤，希望SEGA在关卡和职业设计上多下工夫，将该系列打造成S·RPG的金字招牌！





曾经在PS2平台颇受好评的《维纳斯与布雷斯》是叫好不叫座的典型，时隔8年之后，这款极具个性、风格独特的作品登陆到了PSP，『《传说》系列』角色们的客串也为本作吸引到了不少新玩家。游戏的系统比较庞大，会随着故事模式慢慢展开。对于这款慢热型的佳作，玩家们只要多付出一点耐心，一定会发现游戏的精彩之处的！

PLAYSTATION PORTABLE

维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言

ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言

NBGI	S・RPG	2011年1月20日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

文 苍穹　美编 澄香

系统详解

按键操作	对话	城镇	远征	编成	战斗
○	决定	决定	决定/地图查看模式	决定/选定角色	队列轮换
×	取消	取消	取消/（按住）快速移动	取消	队列不变
□	－	移动	缩略地图放大/缩小	详细资料	召唤攻击
△	－	－	打开菜单	打开菜单	逃跑
方向键/滑杆	光标移动	光标移动	角色/光标移动	光标移动	－
SELECT	查看过往信息	查看过往信息	查看过往信息	配合↑、↓键轮换队列	－
L	－	（本部）查看世界地图	查看世界地图	道具装备	－
R	－	－	（查看地图时）光标快速移动	查看属性	术技攻击

游戏进程

作为一款时间跨度长达百年的游戏，本作充满了浓厚的SLG元素。游戏的基本流程是：募集新人→编成队伍→展开远征→击倒魔物→返回本部。当预言中灾厄降临的年份到来时，剧情过后会直接进入强制战斗，惟有将魔物击倒游戏才能继续。游戏中Game Over的条件有两种：一为骑士团长战死；二为预测安全值降为负数且在一年内未能转回正值。

每年的第一天被称为“祝福之日”，我方全员的年龄+1，当团员们的子女到达15岁时会自动加入骑士团，年纪过大的团员则会申请退团。除了不老不死的主角布拉德，每名角色的成长都分为三个阶段：成长期↗、全盛期→、衰退期↘。查看角色资料时年龄和职业下方的数值区间表示全盛期的时长，比如（23–31）表示该角色在23岁前为成长期，23～31岁为全盛期、32岁以后进入衰退期。处于成长期的角色在祝福之日到来时，各项能力会迅速提升，进入全盛期后能力只有小幅度提升，到了衰退期能力便会大幅下降。另外在祝福之日时女神还会对玩家在这一年内的功绩进行评价，如果此时地图上还有魔物尚未消灭干净，预测安全值就会减少相应的数值。

屏幕右上角的数字表示“预测安全值”，区间范围为−99～99，减少的原因有：1.祝福之日时地图上仍残留着魔物，扣除



相应的数值；2.未在限定时间内击倒魔物、导致城镇被破坏，扣除现有安全值的20%；3.在进入城镇时选择いいえ拒绝作战−10，或是在与魔物战斗中逃跑−10、败北−5；4.遇到盗贼团后在编成画面下直接选择逃跑，扣除现有安全值的10%（败北则无影响）；5.远征未满90天便回城，扣除现有安全值的25%；6.未击倒出发时女神所指定的魔物，回城汇报时扣除一定值。

增加安全值的方法有：1.远征中成功击倒魔物，安全值根据其等级增加（参看表格）；2.击倒盗贼团，安全值增加盗贼团等级×2的数值；3.远征结束回城，向女神汇报时根据击倒魔物的等级，安全值会再增加一次，最后还会根据击倒的魔物数量给与额外奖励；4.击倒出发时女神所指定的魔物，汇报时有额外奖励；5.长期远征后（2年以上）返回根据地时有额外奖励；6.完成部分地图事件，如人才派遣、击退魔物、盗贼团等也能提升安全值。

魔物等级与安全值的增加关系

Lv	安全值	Lv	安全值
1	+1	6	+8
2	+2	7	+9
3	+3	8	+13
4	+4	9	+15
5	+6	10	+16

设施功能

地图上有非常多的城镇，实际上除了黄点表示的据点和港口外，其他颜色的据点在没有魔物或事件的情况下是无法进入的。城镇中的大部分区域只与流言有关，而有实际作用的设施大多在骑士团的根据地中，下面一一介绍：

骑士团本部 这里可以进行阵型编成，或是查看预言书、世界地图以及同伴们的好感度状况，选择“リファレンス”则能阅读游戏的系统教学。实际上这些功能在远征中按△键也能打开菜单进行操作，因此本部的意义不大。

女神所在地 游戏中女神会跟着骑士团更换几次住地，虽然地点名称不同但功能都一样。在这里可以选择远征、与女神对话、存档（セーブ）、变更选项（オプション）或中断游戏。

酒场 游戏中非常重要的场所，根据玩家远征时的表现，这里会出现入团志愿者，击倒的魔物数量越多、等级越高，志愿者也就越多（但人才素质是随机的）。玩家也可以选择“新规募集”，耗费120天等来3名志愿者，这种方式无需出城，能通过S/L大法刷到想要的职业，但骑士团最多只能容纳14名角色。酒场中还能够探听流言（噂を闻く），并以此触发地图事件，不过地图上能承载的事件是有数量限制的。非骑士团根据地的酒馆不能募集同

伴，但可以听流言或进行存档，想要利用S/L大法刷回城事件就要利用好这一特性。

记录室 在这里可以查看骑士团的战历、年谱、历史以及团员记录。“世界纪录”中有最强30人、最大伤害值、单项能力最高等项目，由系统自动保存数值供玩家查看。

墓场 正如碑文上所刻写的：无名的英雄们长眠于此。出战20次以上的团员在战死或老死后会有单独的墓碑，墓碑的样式跟角色



强度有关，如果生前发生过友情或结婚事件，碑前还有机会出现青色或红色花束。

特殊事件

本作的战略要素非常丰富，故事模式中除了固定发生的剧情外，还有大量的特殊事件，玩家必须要合理利用才能让骑士团的实力稳步提升。

地图事件 在酒场听取流言后触发的地图事件有两种，以红色和蓝色不同的旗帜表示。蓝色事件要求玩家先前往旗帜所在地，在街道中听到更进一步的详细信息后（进入城镇后依次选择各个区域，找到特定的NPC时音乐会不同，对话选择はい即可），才会在地图上出现真正的触发点；而红色事件直接前往该据点就能触发。地图上的事件丰富多样，有诸如旅行马车、同伴加入、道具获得、能力提升、派遣任务等等。所有事件都有一个残留期限，时间一到就会自动从地图上消失。而部分道具事件需要玩家在指定时间范围内或队伍中有特定职业的情况下前往据点才能获得。玩家在每次远征前要仔细查看现有的地图事件和魔物的限定时间，合理制定一条行军路线。

依頼がいっぱいです。
断る依頼を選んでください。

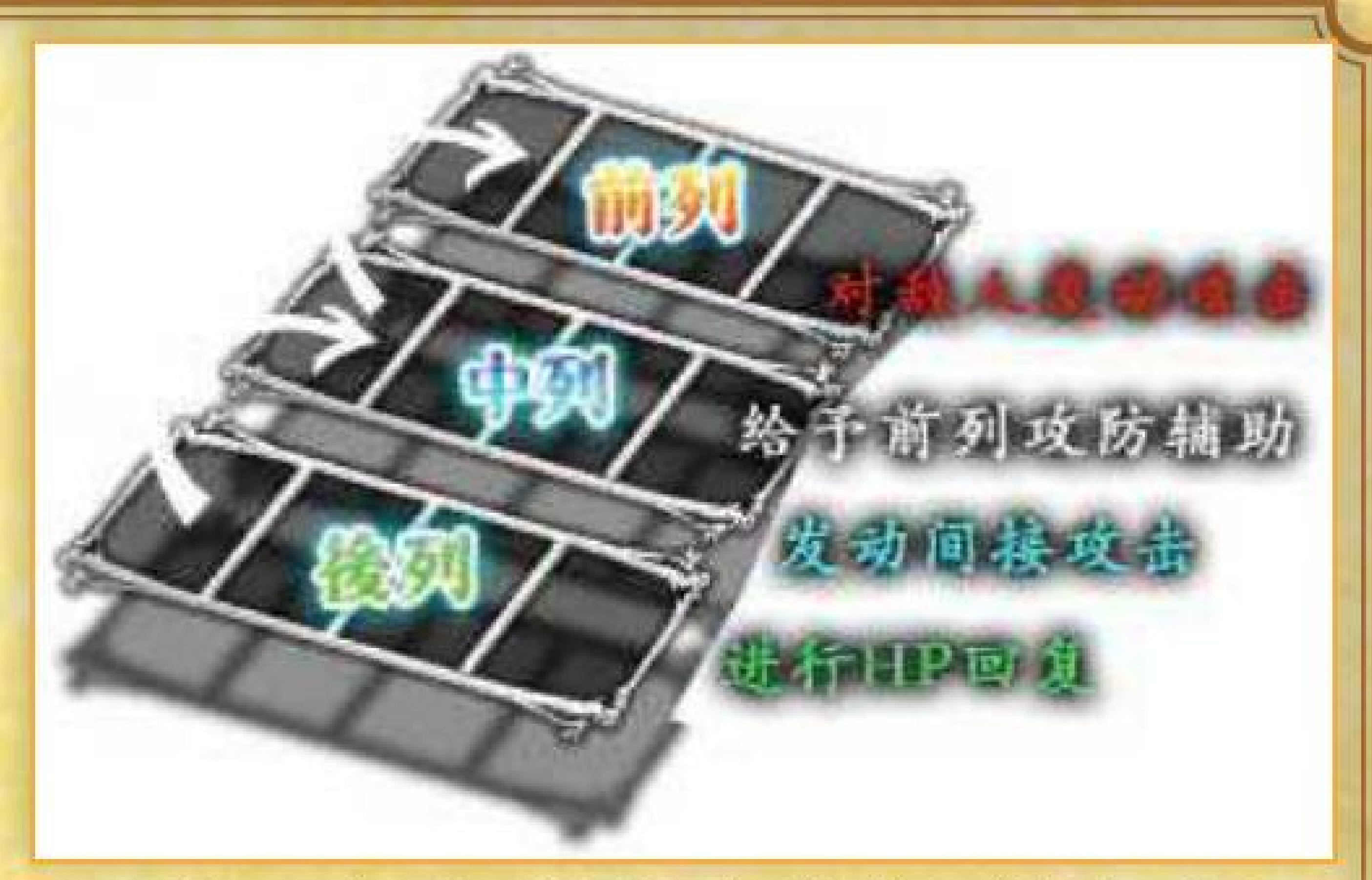
	依頼の内容	期限
新しい依頼	武者修行	2年0日
現在の依頼	入団希望者あり	0年143日
	テイルズ術技～レイヴン～	0年50日
	秘技伝授～剣聖～	2年26日
	武者修行	0年282日
	秘技伝授～剣聖～	1年118日

移动事件 骑士团在地图上行走时伴随着时间的流逝，而在树林、山峦等地形移动的话时间消耗非常快，因此有时候绕远路反而更节省时间。少数山脉中存在着捷径，如レヴァレス山的圣女の道、レヴァス高地的东、西レヴァス山道，光标移动到上面后提示的地名会有所不同，沿这里爬山时间消耗较少。另外游戏中还有几种不消耗时间的移动方式：1.进入港口乘船，虽然航线固定但随时都可以使用；2.触发旅行马车事件后，乘坐马车前往固定地点；3.触发精灵通道事件后，能瞬间返回根据地附近。

回城事件 当团员间的好感度累积到一定程度，返回根据地时就有机会触发友情、恋爱结婚或生子事件，具体请参看“情感培养”部分。

战斗系统

战斗开始前玩家需从队伍中选出最多7名角色在4行×3列的范围内进行配置，前列为攻击列，中列为辅助列，后列为回复列。三列的基本功能是：攻击列发动攻势，同时也要承受来自敌方的攻击；辅助列给予战斗列的角色以攻、防数值补正，能间接攻击的职业也会发动攻击（但其前方不能有我方角色）；拥有回复能力的职业在回复列会进行



HP回复，自回复和列回复的效果范围不同，当回复的数值累积超过角色最大HP的两倍时，人物会进入全身发光的“蓄力会心”状

态，下次攻击必定为会心一击（如若攻击前受到伤害，此状态就会消失）。

战斗中玩家所能做出的调控非常有限，大部分时间都是由角色自行发动攻击，玩家只能决定队列轮换、发动必杀以及逃跑的时机。按下○键后队列会进行轮换：后列变为中列、中列变前列、前列变后列；按下×键或不按键则队列保持不变，不过辅助列的攻、防补正效果只能发动1次，惟有在玩家进行队列轮换后，辅助效果才能再次发动；按下△键我方队列会向后方逃跑：前列变中列、中列变后列、后列从战场撤离，即是说若三列都有我方角色的话，需要三个回合才能彻底从战斗中撤离。但是前列没人的情况下，位于中列和后列的角色受到攻击时伤害是翻倍的。另外满足条件的话还可以按□或R键发动必杀，分为召唤精灵和术技攻击两种。

敌我能力

正因为战斗中玩家可以进行的操作有限，战前的编成就显得尤为重要，排兵布阵的依据则是敌我双方的能力。除了会心一击是随机的无法预测外（我方根据职业而定，敌方不会发动会心一击），敌我的攻击顺序、具体伤害值都能在战前就大致计算出来。



我方能力

HP	即体力，除了剧情战斗外，HP降到0的角色会死亡并从战场上消失。特定的召唤、术技攻击有复活效果，而地图上也有可能触发复活事件
攻击力/间接攻击力	攻击敌方时的威力，但实际伤害值会受敌我属性、敌方特性、所处状态和会心一击等因素的影响
速度（素早さ）	由小数点表示，战斗时敌我双方按照速度值从高到低的顺序依次发动攻击
回复力	位于后列时能回复的HP量，分为自回复和列回复两种，前者只能回复自己的HP，后者则是回复该列除自己以外角色的HP
攻击辅助/防御辅助	位于中列时能给前列带来的攻、防数值补正，队列不进行轮换的情况下只能发动1次效果
属性	4种属性的克制关系是：风→土→水→火→风，对实际伤害值有影响，非克制关系和无属性的角色则不受此影响
等级	姓名下方☆号表示，在战斗中给予敌方致命一击角色就能提升1级（召唤、术技攻击不算），最高为5级，伴随着等级的提升还会有随机的一项数值成长
状态	红、黄、蓝脸依次表示好调、普通、不调。角色受到的伤害值会累积为疲劳度，当疲劳度大于角色的HP值时其就会进入不调状态。每次远征结束回城时角色的疲劳度清0，状态发生随机变化。当角色处于普通状态时为标准能力；好调时除HP以外的数值都会暂时提升；不调时除HP以外的能力都会暂时下降
强度（强さ）	按□键查看详细资料时才能看到，直观地表示该角色的强弱
被攻击率	编成时攻击列角色下方的百分比表示该位置的被攻击概率，实际几率还会受敌方的思考方式所影响

敌方能力

在地图上行进有时会遇到诱惑者率领的盗贼团，其也具有与我方一样的前、中、后三列，团内的职业搭配随机，能力数值则按照1～4级逐渐提升。魔物类的敌人都只会出现一只，它们除了拥有和我方共通的HP、攻击力、速度、回复力和属性以外，有时还拥有一些特有能力、特殊攻击和思考方式。初回攻击力指的是首次攻击时的威力，初回防御力是首次受到攻击时的防御补正，需要注意的是当我方进行队列轮换后，怪物不单单会回复HP，初回攻击力、防御力的效果也会



恢复。敌方发动特殊攻击的时机在“攻击パターン”一项中能够查到，特殊攻击和思考方式可以参看下表。

敌方特殊攻击

复数攻击	表示形式为A×B，A为每次攻击的威力，B为攻击次数，每次攻击的目标并不固定
连续攻击	表示形式同样为A×B，与复数攻击不同的是，连续攻击的目标锁定为同一人
列攻击	能攻击我方一列上的全部角色
全体攻击	攻击我方全员，前、中、后列伤害一致，防御辅助无效
石化攻击	攻击后令该角色变为石化状态，队列轮换或再次受到石化攻击便能还原
力を溜める攻击	该回合不攻击，次回合的攻击力强化为通常的2倍
攻击力强化	该回合不攻击，以后的攻击力强化为通常的1.5倍，强化效果可以叠加并持续到战斗结束
怒りの一击	以通常的1.5～2倍威力进行攻击，伤害值不固定
死の呪い攻击	攻击后封印该角色的回复能力，轮换到后列经过数回合可以解除
生命力夺取攻击	吸收对方的HP用于回复自身，目标的HP值降为1，防御辅助无效
炼狱の炎	攻击后该位置出现火柱，每回合给与上面的角色固定伤害，表示形式为A×B，A为火柱每回合造成的伤害，B为持续的回合数
异次元追放	受到攻击的角色从战场上消失，数回合后回到原来位置，防御辅助无效

注：石化和死之诅咒的效果只要防御辅助大于敌方攻击力就能免除。如果敌方的基本攻击方式就是复数或连续攻击，同时还会使用特殊攻击的情况，发动的回合特殊攻击只算复数或连续攻击中的一击。

敌方思考方式

気まぐれに攻击	随性地攻击，概率参照我方角色站位的被攻击率
HPの低い者を狙う	锁定该列上HP值最低的角色进行攻击
男/女性を狙う	锁定该列上性别符合的角色进行攻击
リーダーを狙う	锁定骑士团团长进行攻击
自/列回复者を狙う	锁定该列上具有相应回复能力的角色进行攻击
若い者を狙う	锁定该列上年龄最小的角色进行攻击
（职业名）を狙う	锁定该列上职业符合的角色进行攻击

注：当攻击范围内没有符合敌方思考方式的目标，或有多个目标符合条件，需要结合我方角色的被攻击率判断。



伤害计算公式

通常情况	伤害值=攻击力-防御辅助/初回防御力
属性克制对方	伤害值=攻击力×2
属性被对方克	伤害值=攻击力×0.5
会心一击	伤害值=攻击力×1.5～2
目标处于石化状态	伤害值=攻击力×1.5
目标位于中、后列	伤害值=攻击力×2



职业特性

游戏中共有17种职业，职业的性别是固定的，不同职业拥有不同的能力，成长时的倾向也有所差异，下表中按照D～A由低到高给职业的能力特性分级。必杀率和酒馆募集时的出现几率为隐藏数值，祈祷师、巫女、忍者、魔骑士、圣骑士都是稀有职业（初次进行编年史模式时无法直接选择作为团长）。武士为必杀率最高的职业，在队时进入战斗的动画也可能会出现不同；祈祷师的攻击带有石化效果，纵使是BOSS级角色都照吃不误，如果速度较高就能封杀对方该回合的攻势；巫女和忍者皆为复数攻击，虽然攻击辅助对于复数攻击的加成也只有一次，但道具的加成值对每一次攻击都有效；魔、圣骑士堪称万能型角色，攻守、辅助、回复俱佳。稀有职业一旦出现务必结婚并留下“革命的种子”。

	性别	HP	攻击	间接	素早	回复	攻辅	防辅	必杀率	出现率
战士	♂	A	B	—	C	—	—	—	8%	7.74%
骑士	♂	C	C	—	D	C（自）	—	A	2%	7.74%
剑斗士	♂	B	A	—	D	—	B	—	4%	7.74%
幻术师	♂	D	B	—	A	A（自）	—	—	20%	7.74%
冒险者	♂	C	C	—	C	C（自）	C	C	4%	7.74%

僧侣	♂	B	D	–	D	A（列）	C	–	5%	7.74%
神官	♀	D	D	–	C	A（列）	–	B	5%	7.74%
魔术师	♂	D	D	–	D	B（列）	A	C	10%	7.74%
魔女	♀	D	D	–	A	–	A	B	10%	7.74%
弓箭手（アーチャー）	♂	B	C	A	C	–	–	–	2%	7.74%
女武神（ヴァルキリー）	♀	D	D	A	B	B（自）	–	–	4%	7.74%
武士（サムライ）	♂	D	A	–	A	–	B	–	25%	7.74%
祈祷师	♂	D	D（石化）	–	D	A（自）	–	B	10%	2.00%
巫女	♀	D	C×4	–	A	B（列）	–	C	4%	1.56%
忍者（ニンジャ）	♀	B	B×2	–	A	C（自）	C	–	10%	1.56%
魔骑士	♂	A	A	–	C	B（列）	A	C	15%	1.00%
圣骑士	♀	B	B	–	C	B（列）	A	A	1%	1.00%

阵型举例

游戏中能够排出的阵型也多种多样，下面结合职业特性介绍几种常用的阵型，玩家在实战中需根据敌我的能力灵活调整。三个数字表示“前列–中列–后列”所站的人数。

4–3–0/3–4–0 强攻阵型，敌我实力相差悬殊或敌方回复强但HP值较低时采用，宗旨是务求在两三个回合内结束战斗。“4–3–0”中前列4人为强力的攻击职业，战士、剑斗士、幻术师、武士、魔骑士、圣骑士等都能胜任；中列分配3名辅助型职业，根据前列角色能力选择强化攻击力或是辅助防御，冒险者、魔术师、魔女、魔骑士、圣骑士等都是常用的选择。由于不考虑轮换，因而没有回复力的职业可以毫无顾虑地出战，玩家也能配合必杀技快速杀敌。“3–4–0”的差别仅在于中列能有强力的间接攻击职业提供火力输出。该阵型在面对列攻击型敌人时HP可能会损失较多，爆发性强但不具备持久战的资本。

3–3–1/2–4–1 若玩家无法确保在前列角色HP耗尽前击倒敌人，就要采用适合轮换的阵型进行持久战。“3–3–1”和“2–4–1”的差别只在于是多用前列近身强攻还是中列间接攻击，前者的3名主攻角色可以不具有回复力，靠中列的防御辅助化解敌方攻势，后者中列的间接攻击角色如若是没有回复力的弓箭手，辅助角色中就至少需要有一个列回复的职业来确保其安全。后列“1”的站位也比较讲究，可以是拥有防御辅助的职业用来保护中列没有回复力的角色，也可以是拥有自回复能力的职业用于吸引敌方特殊攻击时的火力。

3–2–2/2–3–2 同样是持久战的阵型，这两种阵型三列间的保护更加到位，安全系数较高，在敌方回复力不强的情况下能发挥奇效。不过战斗时间会稍长，玩家一定要记清敌方特殊攻击的回合数，及时轮换利用防御辅助来减轻伤害。敌方实在太强，我方没有一名角色能够抵御其一轮攻击的时候还能衍生出无奈的“2–2–2”阵型，利用相互间的防御辅助来确保各自的安全。每回合都需要进行轮换，同时还要确保我方造成的伤害值大于敌方的回复力。但旷日持久的车轮战对于玩家而言是最为不利的。





道具相关

装备道具后角色的能力会有加成，少量装备还能让攻击附带石化效果。道具同样具有经验值和等级的设定，只要有角色装备着它出战并取胜，经验值就会增加1。当经验值累积足够后（参看下页表格），道具的等级能够提升，名称变化的同时能力加成的数值也会得到增长。在角色退团时，玩家能够选择把他身上的装备交给谁继承，传承给同伴时经验值能继承一半，而交给子女经验值则能全部保留。把道具从角色身上直接卸下经验值会清

0，由于普通道具最高的等级为9，一旦升到10级会化成灰烬（继续携带则会按照灰烬→垃圾→灰烬的顺寻循环变化），因此及时卸下才能确保其不损坏。一旦角色战死，道具也会一起消失。除了普通道具外，游戏中还存在10级以上的稀有道具，将10级以上稀有道具升级到灰烬（白い尘）或垃圾（がらくた），继续积累经验的话才有极低的几率变出超强的道具大魔女高帽子和女神之泪，玩家可以在经验值积累到9时回城存档，通过不同天数展开战斗令乱数发生改变，再结合S/L大法刷取。骑士团所能携带的最大道具数量为14+32个。

道具等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	15
升级经验	10	10	12	16	16	20	20	20	50	12	12	10	10

普通道具

道具名称（Lv1）	效果（Lv1～3）	效果（Lv4～6）	效果（Lv7～9）	限定职业
オーロット茸	HP↑	HP↑、攻击↑	HP↑、攻击↑、速度↑	战士、幻术师、武士
皮の防具	HP↑	HP↑、速度↑	HP↑、速度↑、攻击↑	战士
麻のローブ	HP↑	HP↑、攻击↑	HP↑、攻击↑、攻辅↑	僧侣、魔女
石の短剑	HP↑	HP↑、攻辅↑	HP↑、攻辅↑、攻击↑	剑斗士、武士、忍者
キシュの护符	HP↑	HP↑、攻辅↑	HP↑、攻辅↑、防辅↑	魔女、魔骑士
雀のブローチ	HP↑	HP↑、防辅↑	HP↑、防辅↑、攻辅↑	魔术师、圣骑士
オーク材の盾	HP↑	HP↑、防辅↑	HP↑、防辅↑、回复↑	骑士、冒险者
真输のがらがら	HP↑	HP↑、回复↑	HP↑、回复↑、防辅↑	祈祷师、巫女
石の镜	攻击↑	攻击↑、HP↑	攻击↑、HP↑、回复↑	幻术师、僧侣、巫女
剑术事始	攻击↑	攻击↑、速度↑	攻击↑、速度↑、HP↑	战士、剑斗士、冒险者
灾いの剑	攻击↑	攻击↑、攻辅↑	攻击↑、攻辅↑、速度↑	剑斗士、武士、忍者
旅の本	攻击↑	攻击↑、攻辅↑	攻击↑、攻辅↑、防辅↑	魔术师、冒险者
木の靴	速度↑	速度↑、HP↑	速度↑、HP↑、攻击↑	战士、幻术师、弓箭手
ロングソード	速度↑	速度↑、攻击↑	速度↑、攻击↑、HP↑	战士
黄昏のマント	速度↑	速度↑、HP↑	速度↑、HP↑、回复↑	骑士、祈祷师
カネシゲ	速度↑	速度↑、攻击↑	速度↑、攻击↑、攻辅↑	武士、忍者
蝙蝠の杖	速度↑	速度↑、防辅↑	速度↑、防辅↑、HP↑	魔女、祈祷师
愚者の指轮	速度↑	速度↑、防辅↑	速度↑、防辅↑、攻辅↑	圣骑士、魔骑士
秋の腕轮	速度↑	速度↑、回复↑	速度↑、回复↑、攻击↑	幻术师、忍者
裁きのメイス	攻辅↑	攻辅↑、HP↑	攻辅↑、HP↑、攻击↑	僧侣、剑斗士
森の药草	攻辅↑	攻辅↑、HP↑	攻辅↑、HP↑、防辅↑	魔术师、魔女、冒险者
兵士の兜	攻辅↑	攻辅↑、攻击↑	攻辅↑、攻击↑、速度↑	剑斗士、武士
魔术の手ほどき	攻辅↑	攻辅↑、防辅↑	攻辅↑、防辅↑、攻击↑	魔术师、魔女
狩人の弓	间接↑	间接↑、HP↑	间接↑、HP↑、速度↑	弓箭手、女武神
石の矢尻	间接↑	间接↑、攻击↑	间接↑、攻击↑、HP↑	弓箭手、女武神
白木の矢	间接↑	间接↑、速度↑	间接↑、速度↑、攻击↑	弓箭手、女武神
ヒバリの羽饰り	间接↑	间接↑、回复↑	间接↑、回复↑、攻击↑	女武神
革のベルト	防辅↑	防辅↑、HP↑	防辅↑、HP↑、回复↑	骑士、祈祷师
胜利の纹章	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、速度↑	骑士、神官
水晶剑カディス	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、攻辅↑	圣骑士、魔骑士
水晶球	防辅↑	防辅↑、攻击↑	防辅↑、攻击↑、回复↑	巫女、圣骑士、魔骑士
苇の笛	防辅↑	防辅↑、攻辅↑	防辅↑、攻辅↑、回复↑	魔术师、冒险者
成育の雫	回复↑	回复↑、HP↑	回复↑、HP↑、速度↑	神官、祈祷师
博爱のアンク	回复↑	回复↑、攻击↑	回复↑、攻击↑、HP↑	僧侣、神官
爪のマスク	回复↑	回复↑、攻击↑	回复↑、攻击↑、速度↑	幻术师、忍者
琥珀のピアス	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、HP↑	神官、巫女
野兽の像	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、攻击↑	巫女
天使の圣杯	回复↑	回复↑、防辅↑	回复↑、防辅↑、速度↑	骑士、神官

稀有道具

道具名称	Lv	效果	限定职业
无影石	10	HP-8、速度+10	全职业
冥王の爪	10	HP-8、攻击+10	全职业
神铁の缚锁	10	攻击+10、速度-5	全职业
守护の塔	10	HP-5、速度-5、间接+12	弓箭手、女武神

无败の砦	10	速度-10、防辅+10	骑士、冒险者
神智の石版	10	攻击-5、回复+10	僧侣、神官
虹色の圣盘	10	HP+12	全职业
七叉の尻尾	10	速度+8	全职业
骑兵队勋章	10	攻击+8	全职业
モルサガルサ书	10	攻辅+8	魔术师、魔女
ダルガール教本	10	防辅+8	骑士、冒险者
カルデロン教典	10	回复+8	僧侣、神官
蛇の牙	10	攻击带石化效果	战士、剑斗士、骑士
蛇の瞳	10	攻击带石化效果	幻术师、魔术师、魔女
蛇の祈祷书	10	攻击带石化效果	僧侣、神官
アルファスの剑	11	HP+12、攻击+5	全职业
クルクリムの书	11	速度+12	全职业
パリアモンの杖	11	攻击+12	全职业
ミディアの带	11	间接+12	弓箭手、女武神
キュリクの兜	11	防辅+12	骑士、冒险者
シミュエラ写本	11	HP+10、速度+12	僧侣、神官
シロンの指轮	11	HP+10、全能力+8	全职业
白い尘	12	HP-5、攻击-5、速度-5	全职业
がらくた	12	HP-5、攻击-5、速度-5	全职业
大魔女の高帽子	15	HP+30、攻击+20	全职业
女神の泪	15	攻击+50	骑士

掉落一览

道具可以通过敌方掉落或是完成地图事件方式得到，前者得到的普通道具固定为1级，后者则有机会得到较高等级的道具。12级以下的道具全部都能通过战斗刷出，下面就是全部种类敌人的道具掉落率表，不同种族的魔物在不同级别阶段名称不同，掉落率也不一样：Lv1～3时总掉落率为10%、Lv4～6为15%、Lv7～9为20%。红字表示的是稀有道具，惟有Lv7～9的怪物才有机会掉落。剧情强制战斗、BOSS级的敌人以及随机遇到的盗贼团是没有掉落物的。

敌方种族	道具/掉落几率（Lv1～3、Lv4～6、Lv7～9）
元素族（エレメンタル）・土属性	麻のローブ(3%、5%、7%)、秋の指轮(3%、5%、7%)、爪のマスク(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・水属性	石の短剑(3%、5%、7%)、裁きのメイス(3%、5%、7%)、琥珀のピアス(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・风属性	革の防具(3%、5%、7%)、愚者の指轮(3%、5%、7%)、博爱のアンク(4%、5%、6%)
元素族（エレメンタル）・火属性	オーロット茸(3%、5%、7%)、蝙蝠の杖(3%、5%、7%)、成育の雫(4%、5%、6%)
雾气族（ガス）	石の镜(5%、7%、6%)、石の矢尻(5%、8%、6%)、骑兵队勋章(4%)、クルクリムの书(4%)
小兽族	オーク材の盾(5%、7%、6%)、魔术の手ほどき(5%、8%、6%)、虹色の圣盘(4%)、神铁の缚锁(4%)
鸟兽族	雀のブローチ(5%、7%、6%)、兵士の兜(5%、8%、6%)、神智の石版(4%)、冥王の爪(4%)
飞行兽族	灾いの剑(5%、7%、6%)、ヒバリの羽饰り(5%、8%、6%)、ダルガール教本(4%)、ミディアの带(4%)
魔兽族	真输のがらがら(5%、7%、6%)、狩人の弓(5%、8%、6%)、七叉の尻尾(4%)、守护の塔(4%)
幻兽族	木の靴(5%、7%、6%)、胜利の纹章(5%、8%、6%)、蛇の牙(4%)、シュミエラ写本(4%)
小鬼族	黄昏のマント(3%、5%、6%)、水晶球(3%、5%、6%)、野兽の像(4%、5%、6%)、蛇の祈祷书(2%)
巨人族	旅の本(5%、7%、6%)、革のベルト(5%、8%、6%)、カルデロン教典(4%)、キュリクの兜(4%)
咒术师	ロングソード(5%、7%、6%)、水晶剑カディス(5%、7%、6%)、蛇の瞳(4%)、シロンの指轮(4%)
恶魔族	剑术事始(5%、7%、6%)、白木の矢(5%、7%、6%)、モルサガルサの书(4%)、パリアモンの杖(4%)
龙族	キシュの护符(5%、7%、6%)、森の药草(5%、7%、6%)、无败の砦(4%)、无影石(4%)
魔精族	カネシゲ(3%、5%、6%)、苇の笛(3%、5%、6%)、天使の圣杯(4%、5%、6%)、アルファスの剑(2%)
魔将	无
大精灵	无
盗贼团	无

情感培养



出战的队员间好感度会发生变化，基本规则如下：回复列上自回复职业影响左、右两侧角色，列回复职业影响该列上的全部角色，回复力越高好感度提升效果越好；辅助列上的职业对攻、防辅助的对象有影响，攻、防辅助值越高效果越好，能间接攻击的职业则影响左、右两侧角色，间接攻击力越高效果越好；攻击列上的职业影响左、右两侧角色，攻击、速度值越高效果越好。仅仅让两人站在一起是不够的，惟有发动了攻击、辅助和回复动作后，好感度才会发生变化。

在“仲间达の样子”中可以查看具体关系，靠得越近表示相互间的好感度越高，当两人靠得很近时会出现“结婚の预感”或“友情の预感”等文字提示，此时返回根据地就有一定几率触发回城事件。同性间可以发生友情事件，异性间则能触发爱情事件，而已婚的成员尚未进入衰退期前则可以生子，具体概率参看右边的表格。友情事件的最终目的是获得召唤精灵，爱情事件的目的则是令两人步入婚姻的殿堂，实际上出现友情或结婚的文字提示后，利用S/L大法就可以迅速令两人确立关系（几率皆为1/8），并不需要按部就班地进行约会、求婚。好感度只在大众脸的角色中存在，剧情角色不会受到影响，而确立了友情、夫妻关系的角色好感度也不会再变化，利用此特性可以把想要建立关系的两人“孤立”起来，以免受到他人影响。另外如果夫妻或互为好友的两人中有一人战死或退团，另一人是可以重新结成夫妻或友情关系的。不过有血缘关系的成员不能发生爱情事件，但兄弟或姐妹间可以确立友情关系。由于游戏中角色的姓名男性随父、女性随母，因此建议玩家在取名时对同一对夫妻的孩子做适当标记。

友情事件	发生几率	作用
对话	1/3	友情对话事件
行动选择	1/5	根据选择的不同，两人间的好感可能提升或降低
精灵出现	1/8	确立友情关系

爱情事件	发生几率	作用
约会	1/3	约会对话事件
行动选择	1/5	根据选择的不同，两人间的好感可能提升或降低
求婚	1/3	求婚后结婚事件的发生几率提升为1/2
结婚	1/8	确立夫妻关系
生子1	1/2	结婚后才能触发
生子2	1/4	长子降生后次子的出生几率减半
生子3	1/8	次子降生后三子的出生几率再减半



子代培育

当骑士团内有确立了的夫妻关系，且两人都没有进入衰退期，在回城时就有可能触发生子事件。孩子的职业是从父母之中选一，生男生女随机，属性的几率则是风、土、水、火各15%，无属性40%。每名角色最多可以生下3个孩子（再婚后之前生过的孩子数量也保留），子代在15岁之前都将作为骑士团的储备力量，但最大为14人，满员后纵使有满足条件的夫妻，也都不会再发生生子事件。子女的能力与事件发生时双亲的能力值有关，因此生子应尽量选择处在全盛期、能力成长起来的时段，双方都升到5级自然效果更好。另外还有一个“0天回城”的技巧，即在女神处存档后出城并立刻返回，通过S/L大法可以在1天内把3个孩子全部生出来（汗）。但是每次远征不足90天会扣除25%的预测安全值，因此使用“0天回城”应尽量选择在安全值较低或不吃紧的情况下进行（安全值在3以下用此法就不会再减少）。



祝福之日时，有满足年龄条件的子代时会发生以下事件：3岁——女神对子代的资质进行评价；8岁——玩家可以针对子代的职业选择两项能力接受祝福，这两项能力在今后的提升会有加成；12岁——女神提醒玩家子代即将成年；15岁——子代自动加入骑士团。下面列出子代在3岁时女神的评语与资质的相互关系，供玩家们参考。

女神评语	子代能力
まずは元気に育っているようです	资质平平、没有特长
まだ子供だというのに、とても強い肉体を供えているようです	HP较高
すでに优秀れた战いの感觉を发挥しています	攻击力较高
子供とは思えないほど锐い视力の持ち主ですね	间接攻击力较高
风のようにすばっしこい子ですね	速度较高
素晴天らしい机转の持ち主のようです	攻击辅助较高
幼いながら、人一倍、自己牺牲の精神が强いようです	防御辅助较高
命を慈しむ心が强い子ですね	回复力较强
たぐいまれな素质を感じます	全部能力出众
まれに见る素晴らしい素质の辉きを感じます	全部能力出众
秘められた才能が花开くのに、少々时间がかかりそうな予感がします	成长期时长在10年以上
体の奥に强い生命の辉きが感じられます	全盛期时长在10年以上

必杀攻击



必杀攻击是面对强大魔物时的有利武器，分为召唤和术技两种：前者是同性团员间结成友情后的产物，强度值较高的角色所属职业决定所能召唤的精灵种类，战斗中使用时需要两人同时在场；后者则是PSP版新增的，在编年史模式下才能触发“《传说》系列”角色传授术技的事件，惟有处在成长期的团员能习得奥义，战斗中发动术技则会累积疲劳度。注意在发动必杀的回合我方队列是不能轮换的，必杀造成的伤害值则与角色的强度有关。在面对盗贼团时，必杀会变为针对一行或一列的范围攻击，伤害值降为原本的1/7。召唤和术技在每次远征中只能用1次，返回据点后方能恢复。

召唤攻击

精灵名称	职业	效果
ユニコーン	战士、骑士、剑斗士	给与敌方伤害，我方前列全员HP最大值变为2倍
モールニー	幻术师、冒险者	给予敌方伤害，并附带死之诅咒（HP回复失效）
ウンディーネ	僧侣、神官	给予敌方伤害，我方全员HP全回复
インフェルノ	魔术师、魔女	给予敌方伤害，并令其在次回合无法行动
エアリー	弓箭手、女武神	给予敌方伤害，我方前列全员变为蓄力会心状态
ラキシュ	祈祷师、巫女	给予敌方伤害，并附带石化效果
アマノミツルギ	武士、忍者	给与敌方伤害，我方前列全员速度变为2倍
ファフニール	圣骑士、魔骑士	给予敌方伤害，并复活我方阵亡角色

术技攻击

术技名称	角色	效果
魔神剑	クレス・アルベイン	无属性攻击，疲劳度累积5～10
ナース	ミント・アドネード	我方全员ＨＰ中回复，疲劳度累积20＋效果人数
叶隐	藤林すず	迅速从战场上撤离，忍者使用成功率为100%，其他职业成功率50%，疲劳度累积10～15
魔人灭杀暗	リオン・マグナス	无属性攻击，敌方在次回合无法行动，疲劳度累积24
ツインボム	フィリア・フィリス	无属性攻击，并附带死之诅咒效果，疲劳度累积10～15
空破绝风击	カイル・デュナミス	风属性攻击，我方前列全员速度变为2倍，疲劳度累积15～20
散沙雨	ロイド・アーヴィング	无属性攻击，疲劳度累积5～10
ホーリーソング	コレット・ブルーネル	前列全员进入蓄力会心状态，HP最大值提升20%，疲劳度累积32

サイクロン	ジーニアス・セイジ	风属性攻击，疲劳度累积24
崩袭地颚阵	プレセア・コンバティール	土属性攻击，敌方在次回合无法行动，疲劳度累积24
魔王地颚阵	ルーク・フォン・ファブレ	土属性攻击，疲劳度累积24
ホーリーランス	ティア・グランツ	无属性攻击，对恶魔族有特效，疲劳度累积24
真空破斩	ガイ・セシル	无属性攻击，疲劳度累积10～15
ブラストエッジ	ナタリア・ルツ・キムラスカ・ランバルディア	火属性攻击，疲劳度累积24
绝破烈冰击	ユーリ・ローウェル	水属性攻击，疲劳度累积24
フォースフィールド	エステリーゼ・シデス・ヒュラッセイン	我方前列全员HP最大值提升50%，疲劳度累积20+效果人数
アクアレイザー	リタ	水属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
风の嗥り	レイヴン	风属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
魔王炎击破	アスベル・ラント	火属性攻击，疲劳度累积24（面对盗贼团时为纵向贯通）
レイズソウル	ソフィ	复活我方阵亡角色并令其HP全回复，疲劳度累积24+效果人数（非阵亡角色HP不回复）

剧情攻略



说明：下文攻略以故事模式的普通难度（ノーマル）为准。游戏进入第3章后会引入SLG要素，直到第10章才真正呈现全貌。由于地图事件和出现的敌人都具有随机性，故下文只提及主要的剧情和战术思路，玩家需要在游戏的过程中加深对系统的理解，才能顺利通关。

序章

“999年，黑暗的眷属、最邪恶的魔物将会苏醒。随着它在南之地的觉醒，时过境迁，其会逐渐在全世界散布下绝望的种子。”——《威尔·巴利乌斯的预言》第10卷之72·第44章7节。

时为阿克拉尔公历999年，即威尔·巴利乌斯预言发生的一年，预言声称世间将会出现不祥的魔物。然而这一年仅剩下最后的几天，相较于写在纸片上的魔物，人们更专注于现实生活的忙碌。因为新的一年即将到来，为了庆祝全新时代的到来，镇上正准备着召

开千年祭典。莉莉（リリー）的惊呼声让布拉德（ブラッド）从梦中惊醒，不祥的预言还是发生了，矿山之街·巴尔克维伊的居民们正在受到魔物的袭击。身为格雷姆山贼团团长的布拉德很快冷静了下来，率领团员出击。队伍中现有的3名角色分别是骑士布拉德、骑士维贝尔（ウィッベル）、战士伽雷夫（ガレフ）。接下来是连续的3场强制战斗，虽然难度不高，但任意角色的HP降为0都将导致Game Over，一旦角色的HP较少就赶紧利用○键进行队列轮换。第3场战斗的敌人攻击力稍高，玩家需要利用骑士的防御辅助特性来减少前列队员受到的伤害。神官莉莉与僧侣沃尔拉斯（ウォルラス）加入后要面对HP较多的敌人，其思考特性是攻击战士，这点可以利用并借助防御辅助能把敌方的攻势化解。

魔物袭击城镇可谓是前所未闻的惨剧，人心因此受到强烈的动摇，居民们基本无法组织起战力。在这个时候挺身而出守护小镇的，却是平常被居民们嘲笑为“笨蛋”的格雷姆山贼团。

第1章 缘起

在6名大众脸团员加入后，玩家的排兵布阵可以更加得心应手。接下来要前往城镇的不同区域依次击退4只魔物，玩家要仔细查看敌方的资料并根据其特性合理配置我方成员。其他3只怪物都不强，可以利用4-3-0的强攻阵型迅速击退，会复数攻击的飞行兽族建议放到最后对付。

由于格雷姆山贼团的奋战，袭击矿山之街的魔物尽皆被击退，初战告捷后团员也受到了居民们的称赞和感谢。此时布拉德的面前出现了一位神秘女子，她自顾自地对团员们评价了一番，尤其是好吃的维贝尔被其称为“累赘”。谈话间魔物再次袭来，剧情战面对强大的魔龙蒂（ディー）和谜之魔骑士，山贼团连遭败绩。但敌人并没有痛下杀手而是飘然离去，留下了奄奄一息的布拉德以及一脸惊恐、毫无还手之力的团员们。

在魔物们离去后，矿山之街平安地迎来了新年。人们沉醉在胜利的美酒中载歌载舞，千年祭典的气氛也越发热烈。而祭典的主角，正是守护了小镇的英雄——格雷姆山贼团的成员们。拥有不死之身的布拉德在重伤后渐渐康复，团员们也恢复了往日的活力，然而正如老兵沃尔拉斯所担心的一样，魔物的出现只是一个开始，人类正面临着前所未有的危机。布拉德·博阿尔所率领的山贼团，关于他们漫长征战的故事也就此开始……



第2章 守护者们

千年祭典结束后，小镇恢复了往日的喧嚣。重回和平生活的人们把魔物的事忘得一干二净，惟有布拉德一人除外。异常强大的男子与魔龙，每次梦见他们布拉德都会一跃而起，同时心头蒙上不祥的阴云。而在那阴云的缝隙中，还回荡着神秘女子的话语“魔物的恐怖并不会就此散去”。

剧情中可以为莉莉以后的孩子起名，只是迟钝的布拉德至今仍未察觉朝夕相处的莉莉的心意。老兵沃尔拉斯带来了入团志愿者



弗利（フリー），身为弓箭手的他却紧张得忘了带弓剑，但实力是毋庸置疑的。当布拉德散步至人迹稀少的镇外时，神秘的女子再次出现，她严厉地质问布拉德：“连一个团员都不能割舍，如何能胜任团长一职。想要让山贼团强大到足以对抗将要袭来的魔物们的话，必须解除部队的束缚，并引进新的战力。”然而团里的每一个人对于布拉德而言不单单是部下，更是亲人。拥有不死之身布拉德的必须承担起应尽的责任，但一边是大局、一边是亲情，如何取舍，他站在细雨中想了很久、很久……

果然，魔物不日后再次出现，布拉德率领团员们攻入了克里斯坑道。但维贝尔却因战前贪嘴突然腹痛，布拉德无奈只得选择撤退。面对热衷于美食、无心战斗的维贝尔，布拉德予以了从未有过的严厉批评，因为面对魔物的战斗不是儿戏，一人的过失很可能造成全团的溃败。此时之前的志愿者弗利也带着弓箭赶来，为了团队和维贝尔好，还是把他开除吧（选第2项留下维贝尔则无法发展剧情）。重振旗鼓的格雷姆山贼团再次攻入了克里斯坑道，此时游戏的疲劳度系统开启，队员受到HP损伤后就会累积疲劳度，一旦状态变为“不调”能力就会大幅下降。因此日后遇到连战的情况时，务必要多利用防御辅助来减轻伤害。坑道内有5只魔物需要对付：面对拥有列攻击的龙族可以根据其攻击模式来改变阵型，把列攻击的伤害减低到最小；巨人族的愤怒一击威力较大，可借助防御辅助来抵挡这一击并做好车轮战的准备；而最后的元素族敌人则可以利用克制的水属性来给予其额外伤害。

阿克拉尔公历1000年，格雷姆山贼团在克里斯坑道内经过血战取得了胜利。这是舍弃无能者、引入优秀人才后战力提升所导向的结果。完全根据能力对团员进行取舍，这是布拉德以前从未采取过的方针。不单单是团员们，就连身为团长的布拉德自己也感到困惑。然而在战乱之中，胜利就是最有力的证明。原本那个镇上从没有人抱有期待、自己也对实力漠不关心的山贼团已经成为过去。新世纪，布拉德率领着格雷姆山贼团，秉承导向胜利的“正确”方针，进一步扩大着战力……



第3章 灾厄的觉醒

布拉德再度踱步来到镇外，眼前的神秘女子取出了一本厚重的书籍，随着手指的滑动，威尔·巴利乌斯的灭世预言从她口中传出。根据预言这座小镇数年后将遭受灭顶之灾，而想要避免灾厄的降临，惟一的方法是让山贼团更加强大。这一次女子的矛头指向了沃尔拉斯，



随着时间的推移其年华老去是不争的事实，但布拉德并不愿意接受。为了避免10年后的灾厄，格雷姆山贼团踏上了征途。

此后可以在酒馆募集人才，应尽量选择成长期和全盛期较长的角色。如果地图上暂时没有魔物出现，可以在酒馆选择“新规募集”度过120天，这里也可以利用S/L大法来刷取稀有职业。从女神所在的池塘进行远征，前往大地图探索并讨伐魔物。在世界地图模式下可以查看魔物的能力，注意“坏灭まで”后的时间，若没能在这个期限之前击倒魔物，据点就会遭到破坏。玩家每次远征击倒的敌人越多，返回根据地后酒馆中募集到的人才也越多。击倒敌人时也有一定几率掉落道具，玩家同样需要注意道具经验的积累。祝福之日到来后全员的年龄增长1岁，能力数值也会随着角色处于的区间而受到影响，因此建议玩家在战斗时把升级的机会留给1010年时仍未进入衰退期的角色。

一直以来沃尔拉斯都尽心尽责地教导着弗利，因为他很清楚自己能作战的时间有限，想要报答团长布拉德的恩情，最好的方法就是把自己的知识、技术和忠心传给后继者。征战期间神秘女子一再要求布拉德放弃沃尔拉斯，老兵自己也渐渐感到力不从心，向团长申请离队。但布拉德则拒绝了这一申请，因为他觉得纵使是身手不再矫健，沃尔拉斯仍旧能用经验和威望给予团队莫大的帮助。10年的光阴很快过去，团队里最活泼的莉莉都已经感慨自己不再年轻。就在格雷姆山贼团冲入库洛克山、解救被魔物掳走的孩子时，预言中象征着灾厄的强大魔物袭击了矿山之街，沃尔拉斯和伽雷夫先行返回小镇查看。然而当布拉德率领着大部队赶到时，映入眼帘的是小镇的断壁残垣以及倒在血泊中的沃尔拉斯。神秘的男子乘着魔龙离去，任地面上的团员们哭泣、发呆……然而在团长布拉德的心中，充满的是自责和悔恨。这次的惨剧是自己一手造成的，不让沃尔拉斯离队安享晚年、不听神秘女子的劝阻执意离开小镇。布拉德咬着嘴唇不发一语，在苍白的手臂上刻下了新的刺青……废墟中出现的妖精菲尼（フィニー）带着布拉德一路前行，原来一直以来给予他忠告的神秘女子，其真实身分是女神阿莉娅（アリア）。300年前布拉德正是由于饮下了她的血液才获得了不老不死的能力，率领部队不断作战、把世界从灭亡的预言中拯救出来也是他的责任。

翌日，沃尔拉斯在晴空下入土为安，布拉德向团员们说出了自己的决定，为了不让小镇巴尔克维伊以及沃尔拉斯的惨剧再度上演，格雷姆山贼团将在未来的100年间向预言的灾厄发起挑战。伽雷夫和莉莉决定留下，照顾残存的以及尚未出生的孩子并重建家园。在出发前莉莉建议给团队起一个响亮的名字，“格雷姆山贼团”也就此改名为“莫尔莫斯骑士团”（名字自定义，这里笔者采用的是前作《7 モールモースの骑兵队》的名称）。没有人知道前方的道路将伴随着怎样的艰辛和危险，但众人眼中闪烁着的是希望的光芒。

第4章 勇者们的行进

在行军途中，一个身材壮硕的男子突然出现在众人面前，名叫奥尔伽（オルガ）的剑斗士和冒险者雷欧（レオ）希望布拉德能够帮他们救出被魔物掳走的同伴。两人加入后骑士团需要连续作战，杀入森林深处的洞窟。几只魔物的回复力较强，车轮战并不适用，还是建议用3-4-0或4-3-0的强攻阵型。来到洞口时躲过魔物追击的米蕾塔（ミレッタ）就会加入，击退全部的敌人后，布拉德把灭世的预言以及骑士团的目的告诉了米蕾塔等人并邀请他们加

入，相信这三人组一路上的拌嘴会给骑士团带来不少欢乐。女神阿莉娅依旧是一副冷淡的模样，告诫着布拉德利用好新的人才，甚至连妖精菲尼都称他们为棋子。的确奥尔伽早早便会进入衰退期，还是把升级的机会留给雷欧这样有培养价值的人才吧！不过这次多亏了骑士团的努力，预言的诗篇得以成功改写。



第5章 欲望的水上都市

在米蕾塔的带领下，骑士团到达了斯库雷，根据预言中的灾厄将在数年后降临到这座利欲熏心的水上都市。进城不久奥尔伽就遇到了小偷，当他在酒馆中与小偷们大打出手之时，一身紫色装束的魔女协助布拉德平息了这次骚乱。魔女薇薇（ヴィヴィ）对布拉德的不死之身表示出了极大的兴趣，在当夜的谈话中，布拉德也不知为何竟对她吐露了心声。而薇薇也拥有不死之身一事，迟钝的布拉德直到30年后才有所察觉。远处传来的洪亮钟声令骑士团的成员们从梦中惊醒，当布拉德到达庄严的钟楼前时，一位少女出现在了他的面前，面无表情地轻声劝说着众人离开。据说这位少女担任钟楼的管理人已长达百年之久，同为不死者，布拉德对她颇为在意。

先在城中各区域移动收集情报，本章中“预测安全值”系统开启，若在祝福之日变为负数且无法在一年内转为正值的话，游戏便会结束。酒场中除了可以募集同伴外，也能打听流言触发地图事件，获得道具、同伴加入等事件都会让骑士团的战斗力稳步提升。如果有增加角色能力的事件，建议尽量给布拉德使用，毕竟只有他能用到最后。“仲间达の样子”用于查看同伴间的好感度，通过结婚生子能让骑士团拥有稳定的后继力量，达成友情后出现的精灵则是恶战时最有利武器。下一次灾厄降临是在6年以后，魔物们的出现变得频繁、不过大多实力不强。战斗中多利用站位控制来培养团员间的感情，建议玩家每战过后都查看一下好感度情况，一旦两人相互靠近并出现文字提示就可以不派他们出战了。由于目前地图上没有其他的可进入据点，因此想要S／L只能回根据地，必要时候采用“0天回城大法”也要让强大的角色生下后代，为今后的战斗做好铺垫。稀有职业、成长期好、能力强的角色都是结婚事件的首选。

在这转瞬即逝的6年间，骑士团修缮了古老的钟楼，作为钟楼管理人的少女玛尤拉（マユラ）也与布拉德渐渐有了交流。魔女薇薇总是死缠着布拉德不放，向来表情严肃的团长拿这个姑娘也着实没有办法。在女神阿莉娅一再劝说下，布拉德狠下心肠令胆怯的奥尔伽离队。矿山之街的惨剧让布拉德心有余悸，但亲自赶走同伴却又让他对自己的无能感到愤怒。1017年灾厄降临，骑士团们早已在水上都市严阵以待。雾气族的敌人会使用死之诅咒攻击封印我方的回复能力，不过只要防御辅助力出色便能顺利化解。在众人欢庆胜利的宴席上，米蕾塔打算离队，去与奥尔伽厮守。“同伴的幸福是最重要的”，布拉德说出了自己的想法，



骑士团员们则欢笑着送战友离去。

1020年灾厄降临在弗利的故乡，面前的敌人是10级的魔将——那古佐斯萨尔（ナグゾスサール），但它的攻击力并不强。如若无法在特殊攻击发动前将其击倒，就用一个会自我回复且HP不高的角色吸引对方生命力夺取攻击时的火力吧。谜之魔骑士基克（ジーク）对生命短暂的人类心存蔑视，从他口中说出的真相更是对团员们的心理造成了打击：纵使击倒那古佐斯萨尔，它也会通过转生而再度复活，同时获得更加强大的力量。本该是令人欢欣鼓舞的胜利却被魔将无法彻底杀死的事实蒙上了阴影，无论众人再怎么努力，结果都无法改变吗？当骑士团员们回到村庄时，房屋、农作物都受到了不同程度的损坏，但居民们纷纷笑着对英雄们表示感谢，因为只要人还活着就有无限希望！正当弗利扭头准备前往下一个灾厄降临点时，雷欧叫住了他，面对眼前着破败的家园和贫弱的老人们，真能放手不管吗？虽然依依不舍，但布拉德还是劝说弗利离开骑士团，在这里完成自己新的使命：重建家园。

第6章 不死者们

返回水上都市后，女神对弗利退团一事表达了不满，明明是还能活跃10年左右的强力角色，就这样被布拉德送走了。一边是令骑士团更加强大的胜利之道，另一边则是团员们个人的幸福，两条道路难道真的没有交集吗？

1023年后前往水上都市的暗之基地“奈落”会发生支线事件，选择“依赖をうける”接受委托后需要击倒一只4级的魔兽族。1026年灾厄降临，袭击修道院的是会使用全体攻击的小鬼族，虽然伤害值不高，但对于HP值较低且不处在回复列的角色有一定威胁。成功改写预言的欢乐并没有持续太久，因为下一个灾厄的降临点正是水上都市的古老钟楼。同年当骑士团返回都市时，得知有人侵入了钟楼，居民们惶恐不安以为灾厄提前降临了。而当布拉德等人赶到时，玛尤拉一脸困扰地望着楼顶，一位少年正在上面大呼小叫、兴奋得不亦乐乎。交谈后得知这位少年战士竟是莉莉和伽雷夫的儿子（名字为第2章中玩家所选的），他此行的目的正是为了加入骑士团，布拉德从他脸上也依稀看到了故人的面容。

这一阶段魔物的等级有所提高，不过我方骑士团的子代也应该开始逐渐加入了，人才方面只要注意年龄结构的搭配就不会捉襟见肘。1032年自动触发的支线事件中选择“助ける”



后需要击倒6级的咒术师，其攻击力强化的效果是会一直累加的，因此车轮战只会对我方不利，务必在短时间内将敌人消灭。3年后修道院的修女菲露西娅（フィルシア）会带着事件中得到草药救治的孤儿——米蕾（ミレイ）一同前来向布拉德道谢。天真无邪的米蕾表示长大后要嫁给布拉德，这让团长有些不知所措。1036年，玛尤拉慌慌张张地跑到了骑士团本部，多年以来身为管理人的她离开钟楼还是头一次，原因只有一个——灾厄之魔物、复活后的那古佐斯萨尔。虽然魔将的能力有所加强，但这16年间骑士团员们也在不断成长。获胜后玛尤拉敞开了心扉，同为不老不死之人，她一直只身一人，而布拉德则有着骑士团的同伴们，这令她无比羡慕。突然间魔将的碎片聚集到了一起，恢复原形的它把玛尤拉掳到了雷伊兰特之砦。由于大门紧锁，众人返回暗之基地



“奈落”寻求帮助，在女忍者尤玛（ユマ）所特制的炸弹的威力下，骑士团终于突破了城砦大门。尤玛加入后需要进行4场的连续战斗，难度不高，是培养新人的好时机。从魔龙蒂的身边救回玛尤拉后，众人多亏了尤玛才能从燃烧的城砦中死里逃生。

下一个灾厄降临地在王都瓦雷伊，由于时间紧迫，骑士团必须即刻动身启程，翻越白雪覆盖的伊瓦雷斯山脉。好不容易有了同伴的玛尤拉异常失望，在薇薇的鼓励下她终于决心与布拉德一起旅行。骑士团员们经过修道院时，熟知这山脉地理的菲露西亚和米蕾也主动随团同行作为向导。平时想要翻越这巨大的山脉就并非易事，更何况是在天气如此恶劣的情况下。长途行军的辛劳、极度的严寒以及不断涌现的敌人让骑士团员们身心俱疲。在魔物突然从白雪中冲出之时，米蕾用弱小的躯体挡在了布拉德的身前，鲜红的血液洒在无尽的白雪上，清澈的双眸永远地失去了光泽……还没等众人从悲伤中回过神来，基克突然出现，命令魔龙将骑士团彻底消灭。就在此时玛尤拉挺身而出挡在蒂的面前，现出原形的她俨然是地位至高的神龙族！漫天的飞雪中，两条巨龙缠斗在一起，白色神龙吐出的火炎让魔龙落荒而逃，但她也因为耗尽体力在空中化为灰烬，宛如黑色的雪片般散落在布拉德的身上。自己的迷惘令骑士团遭受了巨大的损失，布拉德带着无尽的忏悔之情向团员们低下了头。虽然骑士团成功翻越了雪山，但为此付出的代价是惨痛的。面对一直以来都仿佛没有情感的女神阿莉娅，布拉德咆哮了：“如果同伴的牺牲和逝者的泪水就是你所谓的‘正确’，那我绝不认同！我再也不犹豫和彷徨了，同伴的幸福才是我要走的正确之路！”相较于天地之广阔，宇宙之永恒，人类的生命很脆弱，转瞬间就会消失，但正因为如此生命才弥足珍贵。

第7章 众人之力

虽然骑士团顺利到达王都，但预言的灾厄已经降临，繁华的都城顿时成为一片火海，炽焰映红的夜空下，佐鲁多（ゾルード）正指示手下的魔物们袭击无辜的居民，它和蒂、基克以及另一位神秘人并称为“灾厄之翼”。击退最初的4个魔物后还有4场杂兵战，玩家要做好连续作战的准备。最终在在骑士团、亲卫队以及百姓们的奋战下，王都瓦雷伊转危为安，布拉德也受到了国王的召见。在谒见室还见到了混战中有过两面之缘的少女阿尔维（アルヴィ）。布拉德凭自己的方式避免了灾厄的降临，女神阿莉娅的脸上也露出了少见的笑容，她也决定不再束缚布拉德，任其凭自己的意愿和方式战斗。不单单是态度，阿莉娅的情感似乎也在悄悄地起着变化。雷欧则表示希望离队，前去探望染上名为“黑之雾”的恶性病的老师——弗利。



第8章 各自的任务

由于下一个灾厄将降临在山间之镇菲尔米那，再加上莉莉之子对武士斯鲁基（スルギ）一刀击杀魔物的精湛技艺恋恋不忘，骑士团一行来到了山间之镇。但市长秘书修潘（シュパン）却拒绝了骑士团提供援助的请求，执意凭借本市的力量御敌。而斯鲁基则表示自己的天命是守护市长女儿阿尔维，不愿加入骑士团。

本章重新转入SLG形态，根据地中追加了记录室和墓场，当玩家们看到一座座墓碑时是否也会有所动容呢？此时雷欧已经可以离队，今后剧情角色进入衰退期就会解除锁定，玩家令其离队时也不会发生特殊剧情。山间の町フェルミナ的酒馆也可以听取流言和存档，便于玩家S/L刷出回城事件。由于地图还不算太大，7级以上的强力魔物也开始出现，想刷10级以上稀有道具的话现在正是最好时机。另外建议玩家每次远征前先打开地图，根据敌人配置和事件等情况制定好路线，还要尽量减少在山林地形内行军。远征时女神有可能会指定某个魔物，务必消灭后再回城以免安全度消减。在1038～1042年间前往王都的中央广场的饭店“山贼亭”，选择“助けてやる”并击倒巨人族，带着食材归来后得知原来饭店的主人正是维贝尔的孙子。事件后战士帕鲁（パル）加入，还能得到特殊道具“绘本 モールモースの骑兵队（上）”。



1043年的灾厄魔物是幻兽族，普通攻击带石化，而特殊攻击则是持续伤害的炼狱之炎，幸好HP值不高，建议采用强攻阵型速战速决。返回王都后却听说女神在山间之镇被逮捕了，原因竟然是在公共场合穿着暴露、有伤风化（汗）。在骑士团员们击倒入侵城镇的魔物后，阿莉娅也终于被放了出来。1049年的灾厄即将到来之时山间之镇却发生了动荡，阿尔维发现并破坏了修潘向市长下毒的阴谋，但却因此入狱，这一次女神主动竟要求布拉德去救人。在阿尔维的安全得到确保后，斯鲁基加入骑士团与众人一同赶回王都。此次的敌人依然是不断复活的魔将，成功改写预言后众人再度赶回菲尔米那击倒会使用连续石化攻击的恶魔族，万恶的秘书修潘得到了应有的下场，山间之镇的人们也明白了单凭死板的法律约束是无法获得幸福的。阿尔维将继任市长一职让小镇一改往日的风貌，而斯鲁基则决定留在骑士团出一份力，虽然肩负的任务不同，但两人的目标是一致的。

第9章 跨越大陆

本章的时间跨度有将近30年，这对于玩家把握骑士团年龄结构以及人才的衔接是一个考验。大陆全貌终于尽显，除了作为根据地的王都外，可以进入听取流言的黄色据点还有：山间の町フェルミナ、城塞都市ゼレス、水上都市スクーレ、矿山の街バルクウェイ、湾岸都市メゾネア、魔法都市ウェロー。虽然魔物的等级有所下降，但由于路途较远，出现地较为分散的话安全值方面会略感吃紧，建议优先击破限制时间短或每年扣除安全值多的魔物，一旦





安全值变负就迅速朝等级最高的敌人或魔物密集的地段行军。在这段艰苦的时期务必要以安全值为重，切勿为了一两个事件绕远路、耽误了魔物的讨伐。而在1058年到来之前，还必须前往湾岸都市内的メゾネア港对话选择“协力する”，魔法师会请求玩家指派一位团员去击倒海上的魔物，由于其离队后便不会回来，因此委派一个次要角色吧！灾厄到来之后骑士团乘船出海，远渡重洋到达东南的传说之七勇者大陆，在击倒魔兽族后预言成功改写，此后玩家也可以在地图上的港口坐船，合理利用的话能节约不少时间。接下来的灾厄预言分别要在1070年与诱惑的盗贼团战斗，1078年则要先后与佐鲁多和复活的那古佐斯萨尔展开恶战，一定要确保我方主力在该时段处于巅峰期。本章还有大量的隐藏事件，下面一一列出触发时间和达成方法：

1050～1060年间，前往魔法都市ウェロー的魔法研究区，对话选择“仕方ないな”，击倒雾气族魔物后佛洛依德（フロイド）加入并得到泥人形の头。

1055～1064年间，前往城塞都市ゼレス的内郭部，对话选择“忙しくない”（随后的礼物任选其一），成功击倒石化龙后得到泥人形の两腕，剑斗士阿尔伽斯（アルガス）加入。

1061～1070年间，前往魔法都市ウェロー的夜の森，对话选择“游んでやる”，随后六个问题的答案依次是：1.太阳；2.ヒーヒーホーヒ−月の夜、たたずんでいる～月とオレ、また思い出してはナミダコボレ、星空はいつだって、エルデクエデリの森を照らす、遮りかけてくる星と月、夜空をかけるホウキボシ、星はイツデモオレヲオウ、ヒーヒーホーヒーホホヒーホー、追いかけて～クレ、オレヲ追いかけて～クレ；3.センシ、アクラリンド、ジャリガート；4.カプー；5.ポロはブーブの水晶玉を割った、ブーブはカプーの「初步の幻术」を盗んだ、カプーはポロの幻灯机に蛙を入れた；6.ポロ、カプー、ブーブ。全部完成后幻术师布布（ブーブ）加入并得到泥人形の两足。

1065～1075年间，前往城塞都市ゼレス的第2市壁区，对话选择“一绪に行く”，三扇大门的答案依次是：1.恶魔；2.太阳、太阳；3.人间、鸟、蛙、兽、コウモリ。面对飞行兽族的战斗需要精心计算，因为只有用圣骑士给予最后一击才能彻底将其击倒。事件后蕾斯（レイス）加入的同时也得到泥人形の体。

1071～1077年间，前往水上都市スクーレ的正面0番水路，对话选择“力を贷す”后菲亚（フィア）加入，接着选择“闻かない、确认しない、右から攻める”，这样盗贼团的阵型就会非常不利。轻松取胜后得到“绘本モールモースの骑兵队（下）”。

第10章 疯狂的时代

从最初的灾厄降临开始，转眼间已过去了80年。骑士团在布拉德的带领下，辗转奔波于大陆全境，不断击倒魔物改写预言。然而数十年前开始流传的恶性传染病“黑之雾”近年来有愈演愈烈之势，虽然尚不明确这与灭世的预言是否有关联的，但疾病、魔物以及四起的流言还是引起了恐慌，甚至有不少人陷入了疯狂。距离1099年最终的大灾厄仅剩20年……

本章之后地图上行军时会随机遇到盗贼团，尤以山林地形遇敌率为高。敌方有前、中、后三列之分，同样有攻防辅助效果。此类战斗速度是关键、先下手为强，只要击倒领队的诱惑者就能获胜。酒馆中的流言种类有所增加：合理运用马车和精灵之道能节省大量

的时间；恢复之泉则能消除全员的疲劳度，长时间行军时可以多加利用；完成击退盗贼团、魔物的事件有可能获得道具或安全值；派遣任务也可以一次提升30安全值，不过团员是有去无回的，选择的时候要看清楚能力要求并慎重行事。相信顶住了前一章压力的玩家到这时已经颇有心得了，灾厄降临的时间分别是1082、1087、和1092年，打法就不再细说，确保1099年时的骑士团整体处于强盛期即可，不过在子代的生育、培养方面还是不能松懈，原因到13章便会揭晓。

1099年，布拉德带领着骑士团员们重新翻越雪山，前去寻找治疗疾病的草药。山峦覆盖着的茫茫白雪在这半个世纪内仿佛没有过任何变化，残酷地提醒着布拉德当年强行军时发生的惨剧，惟一不同的是布拉德此刻的决心无比坚定。在伊格尔（イゴール）救下孤儿蕾姆（レム）并揭穿僧侣的阴谋后，玛姬（マキ）也说出了他多年来对自己的帮助。有着“狂犬”之称、一直以来给人以恐惧感的杀手，这次却找到了治疗“黑之雾”的特效草药，为大陆上人民们带来了希望的曙光。长久以来疫病的扩散根本是人为的阴谋，世人口中传说的一袭黑衣的魔女，其真正身分正是妄图令那古佐斯萨尔彻底复活的“灾厄之翼”的成员之一。如今她已与一直以来在各地宣扬灭世论的“内尔格引路人”团体联手，准备举行黑暗的祈祷仪式。

当布拉德一行赶到死都，满地的尸首让人不寒而栗，所谓的祈祷仪式根本就是集体自杀行为。失去了生的希望的“内尔格”的信徒们，纷纷用死来逃避这个濒临灭亡的世界。当众人进入圣堂时，薇薇却出人意料地出现了。但“灾厄之翼”最后的一人绝非薇薇，而是曾与她竞争大魔女资格失败的妮扎（ニーザ），嫉妒和仇恨驱使着她运用炼金术达成丑陋的不老不死，并把心交给了恶魔。在击倒妮扎后，“内尔格”的信徒们也停止了自杀行动，如无头苍蝇一哄而散。“黑之雾”传染病造成的死亡人数多达20万，在黑暗祈祷仪式中自杀的信徒也有数千人，如果就此持续下去纵使世界仍旧存在，人类也将从大陆上消失，但这疯狂的时代终于在布拉德的手中画上了句号。



第11章 黑暗水滴

365年一次的日食现象“黑暗水滴”象征着精灵之门的开启，传说在精灵乡受到净化的灵魂们将于此时返回人间。在这世纪末的最后几天，灭世的灾厄即将到来。在与魔龙蒂交手1回合过后，基克突然出现并用菲尼作为人质强行带走了女神。复活的魔将用灾厄之枪强行打开



了精灵之门，基克带着阿莉娅一跃而入，布拉德一行也追着他踏入了散发着异样光芒的精灵胎道。在与魔物的交战过程中，胎道具有的神秘力量让昔日同伴们的样貌和话语从记忆深处翻涌上来。而面对突然袭来的死界吹雪，玛尤拉普交给自己的龙之泪保护了布拉德一行，助众人成功到达了传说中的精灵乡。

第12章 精灵乡



失去意识的女神被青色的火焰包围着，基克则在她的身边高声地呼唤着，原来他想把死去恋人的灵魂呼唤到阿莉娅的体内。然而仪式却宣告失败，因为从古至今惟有精灵族能够控制灵魂。魔龙蒂用“那古佐斯萨尔大人复活的话就能令逝去的灵魂重生”为诱饵并屈身作为仆人，欺骗身为人类的基克为自己卖命长达数百年之久。身为一切阴谋源头的蒂，想通过复活的魔将向所有遗忘了神龙族的种族复仇。在蒂与魔将离去后，女神平安获救。阿莉娅打算向大精灵艾尔格芬（エルゴーフェン）请求帮助，让精灵界和人间界携手共度此次危机。百年间与布拉德等人的相处让女神的思想发生了变化，变得有情感、懂得为他人着想，然而她的提议却被大精灵怒斥着驳回。布拉德等人动身前往乌鲁之塔，接下来只有靠自己的力量作战了，骑士团员们并没有就此消沉，因为百年来一直如此。随后依旧是连续的战斗，塔顶的决战将要面对那古佐斯萨尔和蒂的合体形态。

获胜后的布拉德等人从崩塌的高塔中顺利逃出，乌鲁之塔被破坏引起了大精灵的勃然大怒，他怒斥着人类的自私，阿莉娅也终于忍受不住，开口进行驳斥。现出尊容的艾尔格芬决定对他认为已经歪曲了的世界进行“再组成”，即用阿古雷斯（アグレス）将所有生命吞噬而后再重新构成。在“大きな古时计”的歌曲声中，灭世的预言书上浮现出了新的篇章……

第13章 维纳斯与布雷斯

在各地都遭到贪食之抗体——阿古雷斯吞噬的现如今，太阳似乎都失去了往日的光芒，然而残存的人类却没有放弃希望，全世





界的有志之士都聚集到了王都，等待着不老不死的勇者——布拉德的一声令下。面对着在废墟之上聚集起来的千百人，面对着一直以来陪伴着自己的骑士团员们，布拉德走上演说台振臂高呼："我在这个世上经历了数不清的春夏秋冬。'不老不死的布拉德'的称号曾无数次给我造成困扰。我也曾多次羡慕能活着、然后慢慢老去并死亡的你们。这样的我今天却能够站在这里是因为破灭的预言书，这还真是一个讽刺。为了实现拯救世界的大义，我成立了骑士团，同伴也渐渐增多。在明白了同伴的温暖的同时，也尝尽了生离死别的哀伤。随着时间的推移，出现了众多英勇战死者，也有寿终正寝者，要怪只能怪时间太过漫长了吧……但是现在，我觉得能够活着真是太好了，因为能与你们相逢！人类会为了未来而改变，这是你们教会给我的，拯救世界的不是一个人的英雄。而是我们每一个人的想法聚集在一起，守护了这个世界。所以……要活下去！活着的话，总有一天我们一定会找到自己的答案。世界不会灭亡，我们也不会放弃！胜利就在你我的手中！"

"维纳斯与布雷斯"是本章以及整个游戏的标题，"Venus"象征着世间惟一的女神，而"Braves"则是"勇士们"的含义，无数的无名英雄和一个女神便是本作的核心。最终章的目的只有一个，击倒BOSS——大精灵艾尔格芬，改写1115年最后的预言。玩家有长达15年的时间来强化部队、进行备战，整章一气呵成，中途没有强制剧情。不过生育子代在本章已经没有意义，后继人才能否跟上全凭第10章的发展，这里也建议让15年后仍能活跃的团员们相互间达成友情事件并获得召唤精灵。如果之前拿到了上下两卷モールモースの骑兵队绘本，本章可以在矿山の街バルクウェイ的中央道收得前作《7》的男主角玛尔（マール）；若是集齐了泥人形的4个部分，便能在王都ヴァレイ的谒见室见到KOS-MOS，并得到强力的道具シロンの指轮。当然想要更轻松地解决最终BOSS，大魔女帽子和女神の泪这两样怨念物才是玩家要耗费时间刷取的对象。相信到了这里征战的方法已经不用我再冗言叙述了，最后的结局也留给玩家们自行体会。



玩后感

虽然是"勇者救世界"的老调主题，但游戏的世界观和剧情所表现的内容相较同类作品要深刻不少，在长达百年的征战历程中，值得玩家思考和回味的东西有很多很多。本作的个性系统注定了它不会是一款大热门的游戏，但是庞大的系统环环相扣、充满了随机性和战略感，足以让喜好此道的玩家痴迷。整个故事模式甚至只能看作是教学篇，通关后开启的编年史模式（ブレイブス・レジェンドモード）才是游戏的真正形态，除了远超故事模式的难度以外，还拥有包括"《传说》系列"角色在内的大量独有事件，喜欢本作的玩家切勿错过！



学园模式开拓手册

PLAYSTATION PORTABLE

超时空要塞 三角开拓者

マクロストライアングルフロンティア

NBGI	ACT	2011年2月3日	日版
1～4人	5229日元	无对应周边	

文 酷洛洛 美编 Juxi

PSP上的《超时空要塞》新作又和大家见面了，虽然《三角开拓者》在画面表现上并没有太大的变化，但游戏在战斗方面的改良也是值得FANS重新挑战的，尤其是本作的多目标导弹可以重复锁定一名敌机更是让战斗爽快度大增。不过《三角开拓者》最大特色还是那全新的学园模式，因此这次笔者送上有关《三角开拓者》中学园模式的研究心得，希望大家能够培养出属于自己的强力角色。

角色建立

进入学园模式前玩家需要建立角色，而角色的性别、语音、照片背景的颜色、出生年月日、出身地等都会影响角色初始能力，这里先为大家列出建立角色时各项所影响的数值。



角色建立影响数值一览

	体力	射击	格斗	防御	速度	集中	觉醒
性别							
男	16	12	15	17	14	18	10
女	12	14	15	16	17	10	18
声单类型							
Aタイプ			3				1
Bタイプ		3				1	
Cタイプ	1			3			
喜欢的颜色							
红色			3				
橙色		3					
黄色	3						
绿色				3			
青蓝色		3					
深蓝色			3				
桃紫色					3		
咖啡色				3			
白色						3	
黑色							3
出身地							
地球				3			1
エデン	3		1				
惑星ゾラ		3			1		
マクロス7船		1					3
マクロスフロンティア船			1		3		
不明	1		3				
履修课程							
体验入学コース			2		3		
航宙管制コース		2				3	
特殊技术训练コース				3	2		
パイロット养成コース	3						2

初期自动技能					
1月	救护班	2月	ミサイル处理班	3月	特殊工作
4月	コンボマスター	5月	デストロイヤー	6月	耳栓
7月	スタートダッシュ	8月	エースキラー	9月	ターニングプラス
10月	死地に活路	11月	必杀の一击	12月	防御の极み

学园模式的开放顺序

学园模式初期只有“体验入学コース”，此为《超时空要塞　边境》剧场版的故事主线，流程也十分短，这规则纯粹让玩家熟悉操作。完成体验入学コース后将开放航宙管制、特殊技术训练和パイロット养成三个课程，此为TV版《超时空要塞　边境》的故事主线，三者除了初始值差别外剧情没有任何区别，完成该三个课程的任意一个后就会开放规则“新统合军ルール”，在2学年时游戏将会询问你要进入S.M.S还是新统合军。而完成“新统合军ルール”后将开放“民间人ルール”，这时第2学年的进路志愿选择会追加民间人这一选项，若是选择民间人，期间与バジュラ的战斗将全部跳过，转为进入避难所。完成“民间人ルール”后就会开放“おまけルール”，1学年1月第2周玩家将可以选择是否进入该规则，若选择进入，同时不论今后选择哪个志愿，都不会触发相关事件，转为8月第3、4周的协助シェリル拍摄战斗。以下是学园模式各课程规则的开放顺序。

体验入学コース → 航宙管制コース / 特殊技术训练コース / パイロット养成コース → 新统合军ルール → 民间人ルール → おおまけルール



学园模式界面讲解

①日期
②备忘录，按R可以翻页
③行动菜单
④当前课程介绍与相关事件角色
⑤当前附加效果角色
⑥当前可分配的心、技、体
⑦玩家的HP与MP

授业

每项授业都有其提升经验的侧重点，同时还伴随一名角色的事件，在事件过后这些角色将会出现在日程表界面的右下角，在三周时间内可以给玩家带来附加效果，按住三角键不放就可以查看，玩家授业时可以根据每位角色的效果去选择课程，制造叠加效果，更有效地培养驾驶员。例如触发可提升相同能力经验的角色事件，集齐アルト+ホシムラ+ランカ后再选择提升体力的课程，获得优评价时可以大幅提升体经验。另外ナナセ、ミシェル、ルイス、ブレア这类角色可以有效地降低课程相应的消耗。另外每位角色的附加效果都存在等级，如何提升这些角色的效果级别是培育角色的核心内容之一，下面我们将为大家详细解说。

角色效果一览

アルト



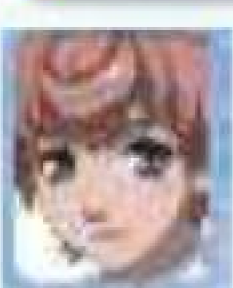
LV	效果
1	选择“体”授业时，经验值为2倍
2	选择“体”授业时，经验值为3倍
3	选择“体”授业时，经验值为4倍

ミシェル



LV	效果
1	选择“技”授业时，HP消耗减半
2	选择“技”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“技”授业时，HP消耗为1/10

ルカ



LV	效果
1	选择“心”授业时，经验值为2倍
2	选择“心”授业时，经验值为3倍
3	选择“心”授业时，经验值为4倍

ナナセ



LV	效果
1	每周开始恢复HP/MP各10点
2	每周开始恢复HP/MP各12点
3	每周开始恢复HP/MP各15点

ランカ



LV	效果
1	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+400
2	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+600
3	选择“体”授业获得“优”评价时，经验值+800

シェリル



LV	效果
1	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+400
2	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+600
3	选择“技”授业获得“优”评价时，经验值+800

クラン



LV	效果
1	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为3倍
2	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为4倍
3	选择“心/技/体”授业时，任一经验值为5倍

カグラ



LV	效果
1	选择“体”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“体”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“体”授业时，必定判定为“优”

ゲイリ-



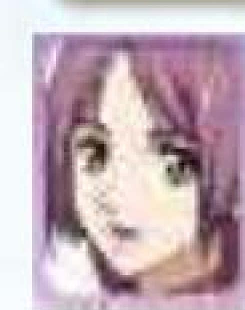
LV	效果
1	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“技”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ルイス



LV	效果
1	选择“体”授业时，HP消耗减半
2	选择“体”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“体”授业时，HP消耗为1/10

シラカワ



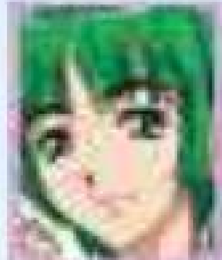
LV	效果
1	选择“技”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“技”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“技”授业时，必定判定为“优”

ヒルダ



LV	效果
1	选择“技”授业时，经验值为2倍
2	选择“技”授业时，经验值为3倍
3	选择“技”授业时，经验值为4倍

ホシムラ



LV	效果
1	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“体”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ヤマシロ



LV	效果
1	选择“心”授业时，HP消耗减半
2	选择“心”授业时，HP消耗为1/4
3	选择“心”授业时，HP消耗为1/10

アキミズ



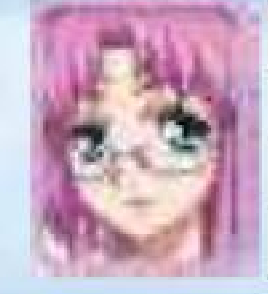
LV	效果
1	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+400
2	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+600
3	选择“心”授业获得“优”评价时，经验值+800

クレア



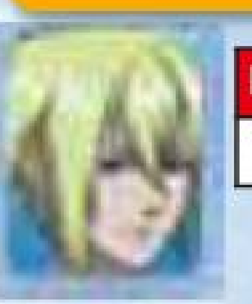
LV	效果
1	选择“心”授业时，“可”判定变为“良”
2	选择“心”授业时，判定结果上升1个等级
3	选择“心”授业时，必定判定为“优”

ピノン



LV	效果
1	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为2.5倍
2	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为3.5倍
3	选择“心”授业时，消耗HP为1.2倍，经验值为5倍

ブレア



LV	效果
1	选择“心/技/体”授业时，不消耗MP



休假

进行课程授业会消耗相应的HP和MP，因此在提升能力之余，也应适当选择休假进行回复。

气氛转换

要获得更多的心技体点数，除搭配角色外，其附加效果的等级也十分重要，学园模式中除ブレア以外所有角色的附加效果等级都可以提升，通过气氛转换，与这些角色进行约会，提高一定好感度后，其效果就会升级，以下是不同好感度所对应的效果等级。

大心数	附加效果等级
0～1	LV1
2～3	LV2
4～	LV3

这些角色都有自己感兴趣的地方，选择约会的角色后会各有3个地点提供玩家选择，选择适当的地点会与角色触发事件，其好感度也会一次提升一颗大心；如果选择了他们不喜欢的地方，就有可能遭到拒绝，增加好感度也只有两颗小心，因此如何更有效率地提高角色好感度，就要了解这些角色所对应触发事件的地点。下表是全角色触发事件地点顺序。如果为培育人物的话只需要将角色的好感度提升到4颗大心即可，若触发某角色全部的气氛转换事件，通关后将会出现特别结局，并获得相应的CG奖励，因此想收集角色CG的玩家可以参照下表完成所有事件，若有两名或以上角色完成所有事件，通关后只会出现好感度最高一名的特别结局。



气氛转换事件顺序一览

由于受剧情推进所限，游戏刚开始对每位角色只能触发一次气氛转换事件，而随着季节更换，这些角色可触发的气氛转换事件会逐渐增加，更换期间学园模式界面的背景音乐也会同时改变，触发过事件的角色所选择的约会地点也会出现变化，因此很好辨认。

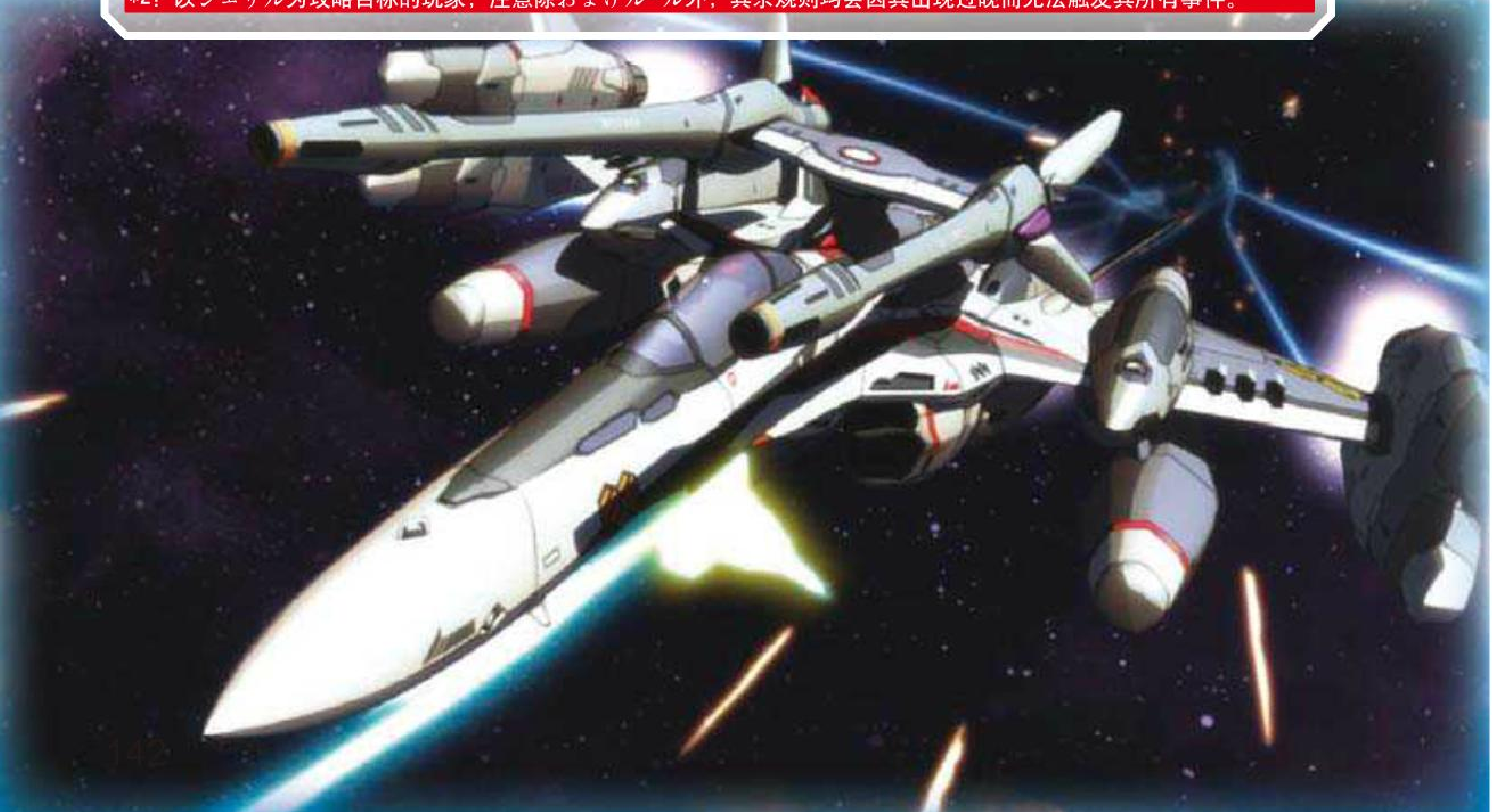
事件触发流程表

	角色／开放时间	1学年9月	1学年12月	2学年3月	2学年6月	2学年9月	2学年12月	2学年3月	2学年6月	2学年7月		2学年8月
	アルト	美星学园	美星学园(CG)	サンフランシスコ(CG)	グリフィスパーク	サンフランシスコ	サンフランシスコ	アイランド3	美星学园			
	ミシェル*1	涩谷エリア	美星学园	涩谷エリア(CG)	サンフランシスコ	北京エリア	涩谷エリア(CG)	アイランド3	サンフランシスコ			
	ルカ	涩谷エリア	美星学园	美星学园	美星学园(CG)	美星学园	涩谷エリア	アイランド3	グリフィスパーク			
	ナナセ	美星学园	美星学园	美星学园	サンフランシスコ	涩谷エリア(CG)	サンフランシスコ	アイランド3(CG)	美星学园			

超时空要塞 三角开拓者

	角色／开放时间	1学年9月	1学年12月	2学年3月	2学年6月	2学年9月	2学年12月	2学年3月	2学年6月	2学年7月		2学年8月
	ランカ	サンフランシスコ		澀谷エリア		アイランド3	アイランド3(CG)	サンフランシスコ	美星学园(CG)	澀谷エリア	グリフィスパーク	
	シェリル*2		（1月3周后）美星学园	美星学园	美星学园(CG)	サンフランシスコ	美星学园	サンフランシスコ	アイランド3(CG)			美星学园
	クラン	澀谷エリア	サンフランシスコ	アイランド3	（卒业式后)美星学园(CG)	サンフランシスコ	美星学园	アイランド3	アイランド3(CG)			
	カグラ	美星学园	サンフランシスコ	澀谷エリア	美星学园	澀谷エリア	グリフィスパーク	グリフィスパーク	サンフランシスコ			
	ゲイリー	美星学园	美星学园	美星学园	北京	北京	アイランド3	北京	北京			
	ルイス	グリフィスパーク	澀谷エリア	アイランド3	美星学园	サンフランシスコ	北京	美星学园	グリフィスパーク			
	シラカワ	澀谷エリア	美星学园	美星学园	北京	アイランド3	美星学园	サンフランシスコ(CG)	北京			
	ヒルダ	美星学园	北京エリア	美星学园	美星学园	サンフランシスコ	サンフランシスコ	アイランド3(CG)	グリフィスパーク			
	ホシムラ	美星学园	アイランド3	美星学园	北京(CG)	アイランド3	アイランド3	澀谷エリア	グリフィスパーク			
	ヤマシロ	美星学园	美星学园	美星学园	サンフランシスコ(CG)	美星学园	サンフランシスコ	サンフランシスコ	美星学园			
	アキミズ	美星学园	北京(CG)	サンフランシスコ	美星学园	サンフランシスコ	アイランド3	美星学园	北京			
	クレア	澀谷エリア	美星学园	アイランド3(CG)	美星学园	サンフランシスコ	澀谷エリア	サンフランシスコ	サンフランシスコ			
	ピノン	アイランド3	北京	美星学园	澀谷エリア	北京(CG)	サンフランシスコ	アイランド3	北京			

*1：若选择S.M.S规则，即使触发ミシェル的所有事件，通关后也不会出现ミシェル的特别结局。
*2：以シェリル为攻略目标的玩家，注意除おまけルール外，其余规则均会因其出现过晚而无法触发其所有事件。



技能学习

通过授业获得的心、技、体点数，不但可以提升角色的能力值，还可以为角色学习技能，这里技能分为自动技能（オートスキル）和指令技能（コマンドスキル）两种：自动技能指任务中常时发动或达到一定条件自动发动的技能。而指令技能需要按“○+×”键发动，发动后其效果将维持一定时间。



可习得自动技能一览

技能名称	心	技	体	效果
ローリングプラス	2	4	3	战斗机形态时回旋速度上升，可以连续进行4次回旋
千里眼	5	7	3	锁定范围变为2倍，多目标锁定速度变为1.5倍
救护班	4	2	3	救助队友时，队友回复50%的HP
ミサイル处理班	3	4	2	反导弹攻击的使用次数变为1.5倍
特殊工作部队	2	3	4	对战舰和基地的伤害变为2倍
コンボマスター	2	3	4	更容易累计连击次数
应援	5	3	7	自机HP30%以下时，HP回复至50%，只发动一次
觉醒	7	3	5	自机HP0%时，HP回复且一定时间进入无敌状态，只发动一次
サーカス飞行	3	4	2	无法飞行的机体也能够飞行
トライアングラー	4	3	2	任务完成时，友好度增幅提高
反击の狼烟	7	3	5	自己HP30%以下时，SP槽回复6格，只发动一次
ブーストマニア	3	7	5	喷射槽消费量降为原来的75%
スナイパー	5	7	3	攻击无视各种力场效果
急速回复	5	3	7	连续任务时，各场景开始时HP回复100%
デストロイヤー	4	3	2	自机为デストロイド（Destroid）时机体性能上升
改造一筋	5	5	5	获得娘娘点数变为0，但机体改造点数变为2倍
嫌われ者	2	4	3	任务完成时，选择僚机和通信员友好度降低
耳栓	3	4	2	歌曲的各种效果减半
中华饭店常连客	5	5	5	获得的机体改造点数变为娘娘点数
气力充	7	3	5	以蓄满3格SP槽的状态开始任务
スタートダッシュ	2	4	3	HP100%时，攻击、防御、速度变为1.2倍
スタンドプレー	3	7	5	单独出击时，攻击、防御变为1.5倍
セービング	7	5	3	SP槽消耗量-1
エースキラー	3	3	3	对敌方ACE单位（以“☆”为标注）攻击力变为1.5倍
ターニングプラス	2	4	3	旋回力变为1.2倍。
死地に活路	4	2	3	自己机体HP30%以下时，SP槽的回复速度变为1.5倍
必杀の一击	3	2	4	格斗攻击的第一击攻击力变为3倍
防御の极み	2	3	4	防御时不会受到伤害
音速の极み	5	7	3	喷射时加速度变为1.5倍
最后の意地	7	3	5	自机HP30%以下时，攻击、防御、速度变为1.2倍
パインケーキ*1	0	0	0	自机HP0%时，HP回复且一定时间内处于无敌状态
リズム感*2	0	0	0	歌曲武装使用时效果变为1.2倍

可习得指令技能一览

技能名称	心	技	体	效果
リロード	2	4	3	所有武器的弹药数目全回复
铁壁	2	3	4	防御力变为2倍，受到攻击不会出现硬直
フライトカーニバル	3	4	2	战斗机形态附加颜色烟雾 ○为开关，□为改变颜色。
ショックガード	2	3	4	防御敌方的格斗攻击时必定出现格斗攻击弹档，使敌方出现较长硬直
リフレクション	3	7	5	发射光束系的射击攻击，实弹攻击无效化
紧急回避	7	5	3	一定时间内处于无敌状态
无限ブースト	5	7	3	喷射时不消耗喷射槽
ミサイル见切り	7	5	3	敌方导弹速度变慢
格斗の遗传子	3	7	5	不能进行防御动作，此时格斗攻击力变为3倍
激励	5	5	5	全武装进行弹药补充，攻击间隔缩短，短时间内处于无敌状态
エース	4	3	2	攻击力、速度、喷射量变为1.5倍
爆击王	3	2	4	全武装的弹药数变为1.5倍。
幻の秘药	9	9	9	回复自机以及自机周围友军机体的HP，被击坠的情况下则复活
スピリチアバリア	7	3	5	当シビル出现在自机面前，一定时间内展开力场
应急处置	9	9	9	HP回复50%
アクティブステルス	5	7	3	将敌方攻击无效化，但同时自机也无法进行攻击
舍て身	7	3	5	SP全回复，但HP减半
ジャミング	5	7	3	一定时间内进入导弹回避状态，导弹无法命中自机
远隔救助	7	3	5	开始无视距离对僚机展开救助
集中力	4	2	3	一定时间内驾驶员能力变为最大（99），效果结束后HP减半
マックス・ワールドセカンド*3	0	0	0	一定时间内自己以外所有机体无法行动
援护射击*4	0	0	0	可以获得MACROSS加农炮的射击援护

*1：通过完成新统合军ルール后奖励习得。
*2：通过完成おまけルール后奖励习得。
*3：通过完成S.M.Sルール后奖励习得。
*4：通过完成民间ルール后奖励习得。

学园模式日程表一览

日程表

1学年

9月1周	入学式	2周		3周		4周	
10月1周		2周		3周	体育祭	4周	
11月1周	实技测试	2周		3周		4周	
12月1周		2周		3周		4周	クリスマス
1月1周		2周	调查问卷	3周	おまけルール：シェリル提前出现	4周	
2月1周	实技测试	2周	バレンタイン	3周		4周	
3月1周		2周	ホワイトデー	3周		4周	
4月1周	实技测试	2周		3周		4周	
5月1周		2周		3周	文化祭	4周	
6月1周	实技测试	2周		3周	卒业式	4周	
7月1周	进入夏休み	2周		3周		4周	
8月1周		2周		3周		4周	夏休み结束

2学年

9月1周		2周	进路提出1	3周		4周	
10月1周		2周		3周	体育祭	4周	
11月1周	实技测试	2周		3周		4周	
12月1周		2周		3周		4周	クリスマス

超时空要塞 三角开拓者

2学年							
1月1周		2周		3周		4周	
2月1周	实技测试	2周	バレンタイン	3周		4周	进路提出2
3月1周	シェリルライブ	2周	ホワイトデー	3周	SMSルール：进入宿舍	4周	
					新统合军ルール：进入宿舍		
4月1周	实技测试	2周		3周	SMSルール：入队测试	4周	
					新统合军ルール：入队测试		
5月1周	SMSルール：营救Galaxy舰	2周	SMSルール：ランカ＆シェリル转校	3周	文化祭	4周	
	新统合军ルール：营救Galaxy舰		新统合军ルール：ランカ&シェリル转校				
			民间ルール：ランカ&シェリル转校				
6月1周	实技测试	2周		3周	卒业式	4周	
7月1周	进入夏休み	2周		3周		4周	
	SMSルール：バジュラ巣穴调查						
	新统合军ルール：バジュラ巣穴调查						
8月1周	SMSルール：バジュラ袭击	2周	SMSルール：ランカアタック	3周	SMSルール：超长距离跳跃	4周	夏休み终了
	新统合军ルール：バジュラ袭击				新统合军ルール：超长距离跳跃		SMSルール：ミシェル被击坠
	民间ルール：バジュラ袭击				民间ルール：超长距离跳跃		新统合军ルール：ミシェル没有被击坠
					おまけルール：协助シェリル拍摄1		民间ルール：ミシェル没有被击坠
							おまけルール：协助シェリル拍摄2

3学年	
9月1周	SMSルール：最终战
	新统合军ルール：最终战
	民间ルール：到达新星球
	おまけルール：到达新星球

固有事件要点一览

随着游戏进展，会出现不少固有剧情，其中一些会影响到角色的培养效率和今后的分支规则，以下就来为大家着重讲解。

1学年11月第1周：

实技测试——飞行测试1

注意路上有几个升降点，如果不习惯用飞行模式升降，可以变回步行模式，从而减少出错，穿过所有检查点则可完成测试。穿过所有紫色的检查点在前往终点即可完成，若连其余的绿色加分点也穿过，50全拿下后则完美完成，结束后HP+10。

1学年2月第1周：

实技测试——飞行测试2

同样是穿过检查点，其中有几个弯道，一时习惯不来可以先变为步行模式缓减一下速度，由于场景十分广阔，因此飞行也十分好调整。完美完成后MP+10。

1学年1月第2周：

调查问卷



若已经开放おまけルール，当天玩家将会被询问是否参加シェリル的签名活动，若选择“応募する”，则会转入おまけルール，ランカ和シェリル将会在第二天提早转入美星学园。

1学年4月第1周：

实技测试——飞行测试3

这次飞行地点换到海上的谷间，虽然路变窄了，但由于没有急弯，因此难度依然不大，使用飞行模式一气呵成穿过所有检查点，最后停在中点处即可。完美完成后HP+10。

1学年6月第1周：

实技测试——射击测试

固定靶难度都不大，最后的3个遥控飞机简易上升后靠近其背后，这时投掷染色球会较易命中。完美完成后MP+10。

2学年9月第2周：

进路提出1

开放民间ルール后，当天ゲイリー会询问玩家希望成为军人还是普通人，若选择军人，就会继续过去的S.M.S或新统合军ルール，若选择民间人，则进入民间ルール。

2学年10月第3周：

体育祭



学校举办体育祭，玩家参加的项目若胜出则会有相应的体、技、力提升，这里分别有100m走、钢引き、玉入れ三种，只要将对应的角色能力提升至40以上就能保证比赛的胜利，以下是各项目的对应能力。

100m走：体力＆速度——心

钢引き：格斗＆防御——体

玉入れ：集中＆射　——技

2学年11月第1周：

实技测试——格斗训练

在指定时间内将所有靶击倒即可完美完成，注意期间会有棒球机不断向玩家发射棒球，被击中后会出现硬直，可以站在与靶子和棒球机同一直线上，让靶子帮自己抵挡棒球避免干扰，完美完成后HP+10。

2学年2月第1周：

实技测试——搬运训练

锁定门的开关并靠近后门就会打开，之后锁定并靠近箱子就可以将其捡起来，然后送回起点处按□放下，把三个箱子放回起点即可完美完成，时间比较充裕，因此难度很低。完美完成后MP+10。

2学年2月第4周：

进路提出2

开启新统合军ルール后，玩家可以在这里选择进入新统合军还是S.M.S，剧情与相关人物会有所变化。若玩家之前已经选择おまけルール，这里不管选哪个，最后都不会影响故事的发展。

2学年4月第1周：

实技测试——宇宙飞行训练

这部分基本要靠战斗机形态进行，注意上升与下降调整不要过大，否则会因无法调整导致错过加分点和检查点，虽然时间充裕，但因为加分点是无法锁定的，错失后在宇宙会很难重新调整。通过所有检查点后前往终点即可完成，完美完成后HP+10。



2学年4月第3周：

S.M.S/新统合军入队考试

若为S.M.S规则则与クラン小队展开模拟战，新统合军的话对手是クレア，不论胜负都会正式入队。

2学年5月第1周：

营救Galaxy

多利用多目标导弹一次清理多只杂兵，可以先用战斗机形态一边锁定敌机一边拉开位置，等有一定距离后变成人形形态将机身锁定目标，然后一次将导弹全部射出。其后会出现大型战舰，不过打法并没有任何差别。

2学年5月第2周(非おまけルール)：

ランカ与シェリル入学

此后玩家就可以与シェリル触发事件。

2学年6月第1周：

实技测试——综合测试

将飞行、射击、格斗、搬运四项全部综合的测试，虽然只要把箱子搬到终点就会直接过关，但这样并不能得到好评价。推荐先通过右边的所有飞行检查点，然后完成，最后在从起点拿起箱子搬到终点，这时可以用SP移动来加快速度。完美完成后MP+10。

2学年7月第1周：

バジュラ巢穴调查与破坏作战

一路前进消灭附着在墙壁和地面上的バジュラ卵，其中有两处会出现成年体的バジュラ，应优先将其消灭，注意最后一只バジュラ会使用大范围的激光，这时应适当回避。最后将全部的バジュラ卵清除后完成任务。

2学年8月第1周：

船团防卫战

第一台巨型战舰只需集中攻击中心内部的发射口即可破坏，之后敌方会增援巨型要塞，S.M.S规则需要破坏ACE标示部位，而统合军规则则需要核心以外的部分全部破坏，而之后ブレラ就会作为事件角色出现。另外此后将无法进行“气氛转换”。

2学年8月第2周：

ランカ保卫战

本次任务是保护我方单位的カナニア&ランカ免受击坠，首先将第一批杂兵和一台ACE敌机击坠，之后就会触发ランカ唱歌的事件，之后ブレラ的VF-27也会前来增援，最后将剩余的杂兵清除即可。

2学年8月第3周：

超长距离空间跳跃掩护战

保护战舰避免其在准备空间跳跃时遭到击坠，和之前的任务区别不大，清理一批バジュラ后等待超长距离炮空间跳跃即可完成任务。

2学年8月第4周：

バジュラ迎击战

城市布满各种小型的バジュラ，由于布满高楼，战机形态会相当不便，推荐用人形或半人形形态配合机枪逐一歼灭，S.M.S规则会触发原作中ミシェル被击坠事件，而新统合军则不会出现。最后将ACE标示的バジュラ击坠即可。

2学年8月第4周（おまけルール）

协助シェリル拍摄1

这里玩家可以选择与アルト或者ミシェル进行战斗，限定时间内将对方机体机坠即可完成战斗，アルト和ミシェル的机体都十分灵活，推荐用半人形模式以机枪为主进行攻击。

2学年8月第4周（おまけルール）

协助シェリル拍摄2

这里玩家可以选择与アルト或者ミシェル进行组队为シェリル拍摄展开模拟战。

3学年9月第1周：

最终战

S.M.S规则的玩家在清理完周围的杂兵后要将巨大ランカ中间的ACE标示破坏；而统合军规则则需要将旁边的巨型战舰各部分全部破坏。之后巨大ランカ就会显出其真面目——Macross Galaxy，之后就会进入第二轮战斗。这时先后将增援的GHOST V-9，和VF-27全部击坠，然后就可以攻击Macross Galaxy了，尽量靠近却不要中距离正面交火，否则会被加农炮和大量导弹打成蜜蜂窝，绕道其则边或背后集中攻击ACE标示部位即可将其击坠。



培育出最强的驾驶员

工欲善其事、必先利其器，要在战斗取得好成绩，除了机体外，少不了一位能攻善守的驾驶员，本作将角色培养与战区完全区分开，也是为了让玩家能够更专注地培养出强力的驾驶员。通过上面资料了解学园模式的全貌后，现在我们就开始正式计划角色培育方案。

1.选择提升好感度的角色

选择通过气氛转换提高角色的好感度，可以增强附加效果的级别，但毕竟每一次气氛转换都会消耗一周的时间，如果把所有角色的好感度都升满，全部93周的行动时间就耗掉一大截了，因此我们要根据提升效果搭配，有选择地挑选培养好感度的角色。具体角色在下就不再分析了，考虑到驾驶员的综合能力培养，以下这七名角色是重点的好感度培育对象。

提升心	提升技	提升体	随机提升
ルカ	ヒルダ	アルト	クラン
ピノン	ゲイリー	ホシムラ	

可能有人会问为什么不选择ミシェル、ランカ这类获得经验更多的角色，主要原因是要获得优评价才能增加经验这条件过于浮云，要保证每次获得优评价，就需要另外再培育カグラ、ミユキ这类增加成功率的角色。这样会导致因气氛转换行动过多而缺少授业行动的时间，而且这样要达到叠加效果，就需要三名同类角色出现在效果栏上，这种机会是可遇不可求的。相比之下，クラン的作用虽然是随机提升一种经验值，但其有时可代替上面任何一名角色，在叠加效果时尤为重要，下面我们再进行分析。

2.培养好感度


▲像这样把需要培养好感度的角色提升至四颗大心就足够了。

既然定好培养角色，就可以一边授业一边进行气氛转换了。正如之前所说，要达到LV3的附加效果，其角色的好感度只要达到4颗大心即可，利用之前的角色事件顺序来培养好感度，到1学年6月起就可以将这些角色全部升到LV3，之后就可以全力进行培育，而期间的空档期可以通过配搭角色来适当提升能力，尽管之前没有LV3，但期间获得的经验也是十分重要的。

3.规则的选择

四个规则通关后，游戏都会为玩家所培育的驾驶员附送一个技能，若期间获得经验较高（综合值600以上），就可以获得平常无法学习的技能（详见可习得技能一览）。

至于规则选择，S.M.Sルール随机出现询问和成员出游时间，其中出游时间虽然会消耗大量HP，但所得经验十分丰富；民间人规则由于可以跳过所有战斗，因此培育所花费的时间会比较少，此外还有机会在结局后获得指令技能“援护射击”，也是比较推荐的规则之一。除非为驾驶音乐武装的机体而学习技能リズム感，否则笔者并不推荐通过おまけルール培育角色，因为おまけルール会因シェリル提早转入美星学园，减少其他角色出现的机会。



4.善用同类经验角色的叠加效果



进行授业时并不是一味选择一个项目就能大幅提升其经验，应有意将提升相同经验的角色出现在右下的附加效果角色栏中，例如提升心时右下应为ルカ+ピノン，技则为ヒルダ+ゲイリ，体则为アルト+ホシムラ，这样搭配再选择相关的授业，可评价也可以获得10点经验、良为15、优更可以获得20！而只有一个提升效果角色的情况下，即使获得优评价也只有6～7的经验。

クラン是心技体随机一种提升经验，只要配搭之前选择的任意一位成员，之后的一周都有机会以1/3的几率出现叠加效果，若出现ルカ+アルト+クラン这样的情况时，玩家就有2/3的几率出现叠加效果，正因为クラン的随机性，无论选择哪一个课程都是稳赚没赔的，因此没遇上提升相同效果的LV3角色时，クラン就显得相当重要了。至于ルカ+ピノン+クラン的三重叠加就比较看运气了，不过一旦遇上就不要错过，要是3人效果叠加的话，一次就可以获得50～60点的经验！

5.回避嫉妒事件



受万人爱戴自然是好事，但好友间为你争风吃醋就不是好事了。当有两名以上的角色好感度较高时（4颗大心），游戏中的好感列表就会出现三角恋一样状态，这些角色在游戏中会出现随机事件，导致玩家的MP急剧下降，要回避这情况，最好的办法还是不记录退出游戏，然后重新进入。另外嫉妒时间的出现事件是在二学年的后半期，而此前也会有授业项目全为同一角色的情况，但这些只是一些角色的特殊事件，而且都是对玩家有利的事件，因此要区分开来。

6.不要错过可以提升经验的事件

例如第二学年的体育祭、S.M.Sルール的出游事件、与ホシムラ的比吃馒头事件，这些事件都可以提升驾驶员的心技体经验或回复体力，虽然看起来与叠加效果相比简直小巫见大巫，但正所谓积小成多，到最后发现某些数值上不了99，往往可能是忽略了这些地方。

7.捉住各种提升能力事件

游戏中有不少事件可以提升驾驶员的经验值或者回复体力，例如体育祭、S.M.Sルール的随机问题和出游事件等。另外随着与角色好感度的上升，也会触发各种各样的特殊事件，只要玩家回答正确，就会出现经验值增加、体力回复等各种好处，当然如果搭错就可能会事倍功半，甚至出现友好度下降等情况，另外大多角色的特殊事件都建立在好感度之上，因此如果好感度不够高，这些事件可能不会出现。



部分角色与规则特殊事件一览

早乙女アルト

概要	选项	效果	条件/备注
折飞机比赛	デザイン重视	技上升	—
	シンプルさ追求	心上升	
	早乙女君のを见样见真似	体上升	

ミシエル

概要	选项	效果	条件/备注
ミシエル的问题	メガネについて	心技上升	通过授业与ミシェル触发事件15次以上出现
	クランとの关系について	技体上升	
	アルトについて	心体上升	

ルカ

概要	选项	效果	条件/备注
ルカ的问题	试验范围	心技上升	—
	EXギアについて	心技上升	
	半ズボンについて	心体上升	



ランカ

概要	选项	效果	条件/备注
ナナセ的胡萝卜料理	黄色いスープ	体上升	通过授业与ミシエル触发事件5次以上；ランカ与ナナセ的好感度在2颗大心以上
	黄色いステーキ	技上升	
	全部食べてしまう	心技体上升；HP/MP回复/ランカ的好感度降低5颗小心；ナナセ的好感度降低1颗大心	
观察蚂蚁	一绪に见る	心技体上升；好感度上升一颗大心	通过授业与ミシエル触发事件5次以上
	见ないで归る	HP/MP回复；好感度下降5颗小心	

シエリル

概要	选项	效果	条件/备注
期待演唱会的歌曲	ダイアモンドクレバス	心技上升	进行休息选项时出现
	ユニバーサル・バニー	心体上升	
	星间飞行	心上升	

ヒルダ

概要	选项	效果	条件/备注
下次的授业内容	野球	体上升	—
	サッカー	技上升	

ホシムラ

概要	选项	效果	条件/备注
大食比赛	ショウロンボウ→えび饺子→杏仁豆腐→胜利	体上升；HP回复	胜利获得的经验较多
	まぐろ馒→まぐろ馒→杏仁豆腐→平手	体上升；HP回复	
	あん馒→まぐろ馒→杏仁豆腐→胜利	体上升；HP回复	

其他

概要	选项	效果	条件/备注
被谁跟踪	気のせい	HP回复	选择ランカ授业
	相手を突き止める	心技体上升	
被ブレラ跟踪	追いかける	心技体上升；HP减少	—
	止めておく	—	
オズマ为ランカ挑礼物	暇ですよ	心技体上升	选择ランカ授业行动出现
	用事を思い出しました！！	—	
是否习惯S.M.S	慣れました	心技体上升；HP/MP回复	S.M.Sルール触发，随后随机触发S.M.S出游时间，HP大幅减少，心技体经验上升
	なかなか驯染めません	—	



2011年来了，一代名作《机战》也迎来了其20周年。作为20周年纪念版的《机战Z2》出在PSP上尽管挺正常，但之前在PSP上只出过两作“素材拼凑版”《机战》的眼镜厂，此次在PSP上竟然如此大手笔，实在是挺让人意外。本辑就收录了对于这款《机战》20周年纪念作品登陆PSP平台的评论及展望。而“玩家点评”，大家在写完发稿的时候，切记把厂商、类型、评分、笔名这些一起写上，另外也请附上一张你自己的无LOGO游戏精彩截图。

栏目主持：马修

激动篇章再临

文 古梓

——杂谈《第2次超级机器人大战Z 破界篇》公布







2011年是《超级机器人大战》（以下简称《机战》）系列诞生的第二十个年头，对于官方来说今年的重中之重肯定就是“20周年纪念”，公布纪念游戏作品更是板上钉钉的事情。按理说，当初10周年的纪念作是GBA上的《机战原创世纪》（以下简称《OG》），而15周年的纪念作则是PS2上的《机战OGS》，故接下来的20周年纪念作无疑便是“《OG》系列”的新作啦。可令笔者大吃一惊的是，作为20周年纪念的《机战》新作是版权作，而且还是PSP上的“完全”新作——《第2次机战Z 破界篇》。必须承认一点，当看到这个消息的时候，笔者实在难掩心中的激动和欢喜，利用所有方式通知了身边一众好友，全然不管其中到底有多少人是真的会对本作感兴趣，完全放任自己渴望和同好们分享心中惊喜的这种心情。或许在旁人眼中，笔者这种行为绝对是不可理喻的，但在《机战》爱好者理解里会这么做则是再正常不过。这便是《机战》的魅力，它可以让你在得知新作的时候兴奋不已。好容易冷静下来和朋友们调侃了一番

后，还是有许多话不吐不快，于是才有了以下这篇杂谈。

关于机种选择

《机战Z》会系列化，笔者对此并不怀疑，毕竟游戏本身素质不俗，而且筹备三年的大作无论是素材还是全新制作的引擎就这么放弃了也实在是有点暴殄天物。所以关于本作，笔者一开始最质疑的是其机种的选择。PSP，这在过往的理解中对于《机战》而言只可能是移植或者素材拼凑复刻的命，具体例子如《机战MXP》和《机战AP》。为什么PSP就这么不受待见呢？理由很简单，PSP作为掌机的机能强得有点过了头，甚至让很多不明所以的玩家直接就将其和PS2划上了等号。在PSP上出《机战》的完全新作，素材全部重制，还要达到玩家对PSP这平台的期待，不至于辛辛苦苦整出来、结果只招来玩家一通“明明可以做得更好”的无理指摘，那么前期投入成本之高可想而知，甚至完全可以媲美一部家用机游戏的投入。以家用机的投入来开发掌机游戏，收效却只能维持在掌机的程度，这种一看就不划算的运作方式估计傻子都不会去干。

有人也许要问了，现在不是有了吗，你又该作何解释？此一时彼一时吧，作为20周年纪念作，理应出在具备高超画面表现力的家用机上，然而制作人寺田贵信放弃了家用机反选择PSP又是什么理由呢？这可以说是寺田贵信自己种下的“因果”，这些年来他对《机战》所定义的进步便在于战斗动画，于是每一部作品我们总能看到画面上突飞猛进越发夸张越发华丽的表现，然而画面的表现终归是有极限的（当然，这是以一定成本为前提），拼命鼓吹的画面论调惯坏了玩家，以至于新作你只要哪怕一点点的所谓“马赛克”现象都能被口水淹死。于是出次



世代家用机的《机战》，画面一定要高清，一定要让人眼前一亮，一定要让“目光如炬”到从鸡蛋中都能挑出骨头的玩家买账。如此一来，单单画面这一项的投入就会大得惊人，这笔成本自然是要转嫁到玩家身上的，那么目前三大主流家用机哪个合适呢？360的用户中有多少人会为《机战》买单，只需要看《机战XO》的销量即可明了——这里多说一句，《机战XO》是一款难得的佳作，真的。Wii呢，主机销量的确很有保证，可其主流用户所希望玩到的更多的是有趣的可以多人同乐的游戏，《机战》显然没这优势，作为试验作品的《机战NEO》平心而论素质颇高，也有不少可圈可点之处，但到头来那销量实在令人没了想法。PS3应该是目前呼声最高的，可就当前游戏市场这状况，大笔投入真的能回收得来吗，估计谁心里都没底。

所以寺田贵信才选择了退而求其次的PSP平台。毕竟PSP的画面表现是可以在其分辨率限制下达到PS2的水平（起码看上去接近吧），就官网图看画面的确是达到了《机战Z》华丽动画风格的水准。现在需要担心的只有UMD的读盘速度，早期的《机战MXP》那读盘实在是令人绝望，而后的《机战AP》针对这一问题做出的修正居然是废弃了角色多表情的代价（复刻作的角色表情数量居然比GBA版的还少）。还好，本作角色明显是有表情变化的，其实改进读盘速度完全可以用安装数据的方式来解决的。

关于分篇章

或许很多人在看到这个所谓的“破界篇”时候都会纳闷：这算个怎么回事啊，一作《机战》还分篇章了？其实“《机战》系列”游戏分篇章发售是绝对有先例的，例如当年的《机战F》和《机战F完结篇》，后来的《机战Compact2》（以下简称《机战C2》更厉害，分成了“地上激动篇”、“宇宙激震篇”和“银河决战篇”三部。纵观这几款分篇章的游戏，共通点就在于要不是制作周期问题，要不就是容量问题，使得没办法一次性制作完整版本，故拆开发售。当然了，本作《第2次机战Z》会分成上下篇章很大程度上是被容量所限制，一张UMD撑死1.8G，怎么塞得下一款可以和家用机媲美的《机

战》大作啊。有人也许要说一张不够两张，两张不够咱整三张呗……当UMD是不花成本的吗？这里稍微吐槽一点，其实还是那句话，日本人实在是太会玩文字游戏了，“破界篇”的“破界”在日语中的发音接近于“破坏”，以此推断，和“破坏”相对应的不是“再生”就是“创造”，莫非这两个词中有一个的发音会被重组成下部的篇章名？

差点忘记说了，当年WS上发售的《机战C2》在多年后是以合集加强版的形势复刻到了PS2上，无独有偶，“《OG》系列”的两作也是之后出的家用机复刻合集，那么这次的《第2次机战Z》是否将来也会以合集加强版的方式登陆高清家用主机呢，这还真是一个问题。

关于参战作品

记得多年以前寺田贵信曾说过这么一句话，大意是《机战》是日本机器人动画作品的大集合，思就是说《机战》的版权作集合了众多日本机器人动画，有这方面有爱好的人总能从其中找到自己喜欢的作品、角色或者机体。所以每一次《机战》公布新作，笔者都会下意识地先瞄一眼参战作品表，看看里面到底有多少自己喜欢的原著加入。这一次当笔者看到那一排密密麻麻的参战作品名字的时候，是真被震惊到了。这可能吗？以前我们老是用“豪华”来形容制作阵容或者参战阵容，可这一次“豪华”根本就不够用，说是“奢侈”也一点不为过，或者更应该说是“恐怖”，就是当年《第3次机战α》号称最强参战阵容也没法和这一作比。有意思的是，在这次参展作品名单中，笔者看出了两个特点。

首先是《机战Z》的大部分参战作品都加入本作，这在过去“《机战》系列”作中可是绝对不多见的。在笔者看来官方会选择这些旧有作品无非理由有两个，其一是素材



沿用，不用说，从官网公开的旧有作品战斗动画截图中可以看出，几乎全部旧有作品机体的战斗动画都是直接照搬过来的。其实笔者从来不排斥素材沿用，毕竟是好的素材，可以用为啥不用呢？而且这一次不像《机战MXP》或者《机战AP》那样整个伪16：9的画面处理（要不上下裁边，要不左右裁边，或者直接拉伸填充）已经算很有诚意了。其二便在于剧情的衔接处理上，经历了“《机战α》系列”的玩家应该或多或少有这种体会，经常是前作那些参战者下一作就莫名其妙地消失了，接着在“完结篇”中又很是奇怪地冒了出来，还给自己找些极其不靠谱甚至是荒唐可笑的理由来作借口。而前几作一直没有参战的作品，突然在“完结篇”中就窜了出来，让人大感困惑，明明是处于同一个地球圈的他们到底是怎样平平静静地度过那几场足以毁灭星球的大战的？像这种整一作是一作、从不考虑整体系列剧情处理的做法在早期“《机战》系列”中是绝对不存在（或者说是绝对不允许）的。现在选择让全部前作参战者都出现的做法，说不好剧情上处理是否得当，但至少是以比较保守的方式解决了“衔接”方面的痼疾。

其次是参战作品的新旧合璧，这可以说绝对是《机战》版权作的“王道”做法。



以一部分旧动画来响应老玩家的呼声，再以一部分新动画来吸引新玩家的眼球，前作就是这么搭配，效果还是很不错的。有人说现在的《机战》就像春晚，什么热门什么受关注就加什么。诚然，本次参战的动画中不乏近年来人气很高的作品，如《天元突破》、《反叛的鲁鲁修》等。但对以上观点笔者还是无法认同，因为在这一份参战作品名单中有着相当一部分是既不热门又不受时下关注、但却是非常经典或者精彩的作品。这里举两个之前笔者一直认为不可能加入《机战》的作品来说吧，一个是“《装甲骑兵》

系列”，一个则是《地球防卫企业》。

前者熟悉的人自不用说，高桥良辅的“《装甲骑兵》系列”以真实严谨的机械设定著称，在无数机器人动画爱好者中被奉为经典“神作”。说它不可能加入，是因为其太过真实的机械设定，需知道在设定没有大改的情况下，过分的真实所导致的便是机体的武器杀伤力、射程、装甲以及地形适应性等数据都显得过低，这在宣扬“爽快热血”的新时代《机战》游戏中可是大忌。至于后者的《地球防卫企业》更惨，该企业所制造的机器人完全就是一部披着超级系外皮的真实系机体，不会飞不会喷射加速，移动只能用跑，拳头无法击打出去，武器射程永远只有极近的距离，这样的设定光想想就为其存活率担忧。不过这部作品与其说是在表现机器人大战怪物，不如说描述的是人心，突出的不是战斗不是破坏，而是“防卫”，是守护。不仅如此，全剧中充斥着大量对现实的辛辣反讽。比如出动一次机器人需要开董事会，还要董事在很多文件上盖章；厂方担心的不是战斗的输赢，而是机器人损坏了有没有预算进行维修；军队关键时候想的不是保护居民安全而是如何保住自己的面子。不难看出，官方并非只选择了当前热门的机器人动画，也充分考虑到一部分素质颇高但时下并非很受关注的优秀动画的。

关于剧情

其实现在就开始猜测本作的剧情的确是为时过早了，毕竟完全没有任何官方文字资料辅助，惟一有的只是官网的一句话：破界せよ、この混沌たる时代を。大意是，将这个混沌的时代“破界”掉吧。为什么会是“混沌的时代”？一来是战争频繁，二来则可能和前作的“多元宇宙”扯上关系。《机战Z》的开端是桂木桂（《超时空世纪》的主角）启动了“时空振动弹”，使得多个世界间的屏障被破坏并最终混合在一起。于是修复时空成为了前作的一条剧情主线，不知道是当初就想好了的，还是采取了“进可攻退可守”的保险设定，前作的剧情在排除主角的成分后一共有三个结局，最坏的结局是时空修复失败，我方陷入无穷无尽的战斗直至全军覆没；普通结局是世界暂时稳定，但各个世界之间仍旧存在着混乱的情况；最好的结局便是时空修复成功达成，世界回归到发动“时空振动弹”之前的状态。如果要考虑剧情延续，最好的选择自然是普通结局，这也符合“混沌”以及“破界”（破坏世界）的意思。多嘴说一句，当初《机战Z》刚公布“多元宇宙”设定的时候，笔者其实是很排斥的（动不动就整平行世界穿越，无非就是世界观整合起来比较方便），后来发现世界观的重新设定还是相当不错，这才算勉强接受。这种“好事“一次就算了，接二连三都这么整难免令人心生不满，但愿本作在“穿越”这个内容上能稍微做得尽心尽力一点吧。

《机战Z》其实还有一条专门针对原创系的暗线，那便是“圣战”。何谓圣战，讲的是十二个太极碎片的持有者互相战斗以夺取完全太极之力的战争。由于太极碎片持有者是可以穿越世界的，所以笔者很长一段时间都怀疑造成多元宇宙的真正元凶其实是“圣战”本身。经过整理资料笔者还发现，十二块太极碎片所指代的正是黄道十二星座，目前为止可以确认的只有两颗星，名为“伤痕累累的狮子”的狮子座和名为“悲伤少女”的处女座。虽然本人并不喜欢装神弄鬼的剧情，且近年来《机战》原创剧情已经把这一套路玩得相当过火了，但寺田贵信应该不会就这样把“圣战”这条线给废弃了吧，于是乎笔者居然开始期待起新的碎片持有者和机体了。唉，人啊，终归是矛盾的群体啊。

不难看出，寺田贵信这几年的“蛰伏”，为的就是能够开发出足以和“20周年纪念作”相衬的《机战》，虽然笔者也只是管中窥豹，但至少从目前得到的情报可以给本作下一个粗略的定义，用时下的流行语就是“给力“。给力的参战阵容，给力的画面表现，这样的作品我们没理由不期待，惟一要做的便是等待四月游戏的降临，等待新的足以激动人心的篇章再临。





PSP 战神 斯巴达幽灵

◆厂商：SCEA◆类型：ACT

评论人 Billy 评分 9

我作为一个不太喜欢血腥和暴力游戏的玩家，本是不会接触这款游戏的。但出于偶然，我接触到了，也正因为如此我没有与一款佳作失之交臂，虽然没有接触过前几作，但这款游戏仍然是给了我相当大的触动。来说说游戏，首先是吸引人的剧情，一点也不拖拉，给我留下了一个好印象。再加上游戏画面的精致，让人在整个的游戏的过程中如同欣赏一部精彩的动作大片。

人物的攻击很流畅，再加上QTE这一设定，使游戏的流畅感再次提升了一个台阶。关卡中穿插的一些解谜要素使得游戏不单单只有打杀。在每一场巨型BOSS战中，又给



人带来一次又一次的震撼，在放出终结QTE时，那种畅快与兴奋是那么的令人回味。

要说不足之处，因为本人是初学者，所以有妄下评论之处还请各位FANS见谅。个人觉得武器和“魔法”的种类不太丰富，加起来也只有四五种，虽然武器的使用方式不少，但单一的武器总觉得少了点什么。其实我是想打10分的，但由于其中有些画面实在有点血腥，所以还是扣了1分（笑）。

NDS 爆丸DS 核心守卫者

◆类型：RPG◆厂商：Konami



作为一款由动漫改编的游戏，在剧情上也不能奢望什么——一贯的少年拯救世界。本作场景不多但每个场景都能显示出当地的特点，有古色古香的中国、沙漠风情的埃及、高楼耸立的美国……在场景上是比较细腻的。

游戏画面使用全3D模型，系统上则分为两部分，一个是探索冒险部分，一个是战斗部分，探索冒险部分就像是特工潜入基地，绕过对方视线到达目的地，3D人物无论远近都看起来不错。之后就不得不说个人认为相当不错的战斗部分了，本作是由玩家操控爆丸战士来战斗的，首先爆丸的样子就很不错，在战斗中3D的形象也很顺眼，操作相对简单，打击感又很棒，有种“拳拳到肉”的感觉。地上空中的打斗很有《高达》味，近远攻击连贯爽快。但游戏的视角问题很令人诟病，无论在探索冒险还是战斗中让人很不爽，另外本作内容也偏少，但总体也算是很不错了。





稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

玩转NDS

VOL.91 栏目主持:酷洛洛

NDS软件学院

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》152辑内的“实用软件/NDS”目录中。

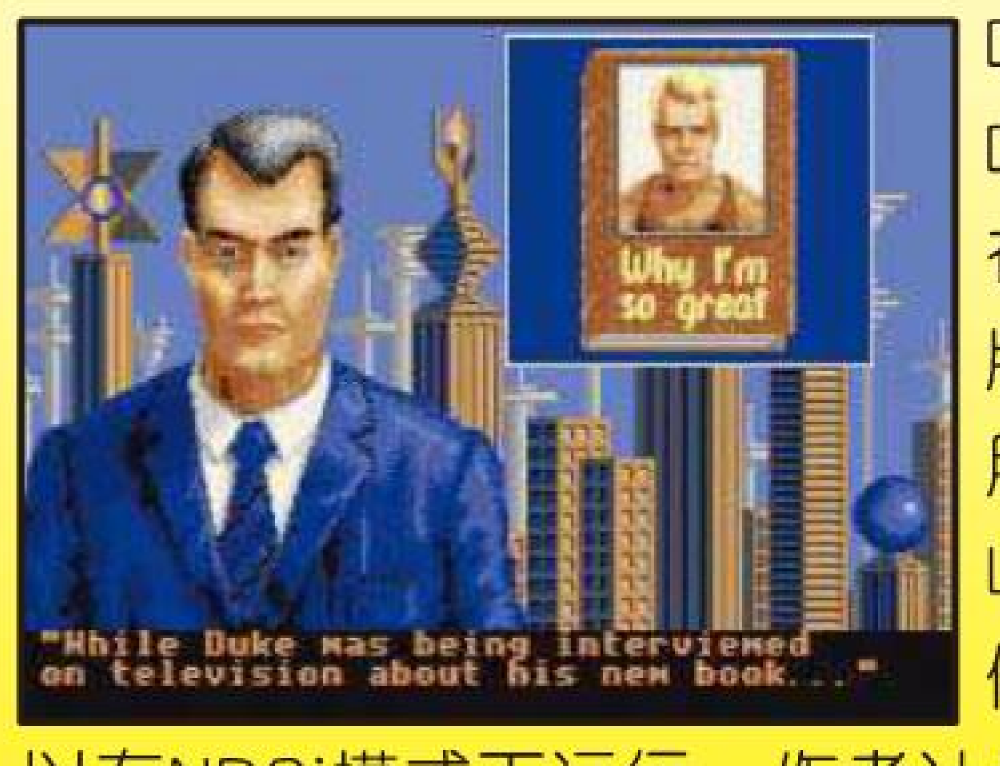
文 小超

兔年春节感觉过得好快。去亲戚家走动走动、拉拉家常，和同学朋友聚聚会、吃吃饭，时间眨眼间就溜走了。3DS本月底就要发售了，想在网上预定一台，发现还真不容易。原价25000日元的3DS，折合人民币不到2000元，但预定价格是3000元，整整贵出1000元，正版游戏更是要450一个。不过即使这样，还是有很多玩家下了订金。想第一时间玩上3DS，是要下大本钱的呀。下面看看春节期间NDS上有哪些软件推出吧。

软件新闻

DS2x86新版公开

NDS用的4DOS模拟器DS2x86于2月6日晚上放出V0.03版。新版添加了保护模式；加入了对声音的初步支持。作者投入大部分精力研究《Doom》的发声问题，但目前仍没找到很好的模拟方法。DS2x86的新版没有很大的改进，作者正琢磨着如何提升屏幕分辨率，加快软件运行速度。同时，DOS模拟器DSx86也发布了V0.24版。新版采用了最新的Libnds库文件构建；可以在NDSi模式下运行。作者计划在以后的版本中添加画面缩放功能。



nesDS新版发布

nesDS出新版了？对，你没看错，许久没有更新的nesDS在2月上旬发布了新版Ex Edition。其实这并非是nesDS的正统续作，而是其他网友借由nesDS的开源代码制作的版本。新版的nesDS改进不小，加入了对更多游戏的支持；可以使用金手指代码；修复了图形方面的错误，几乎没有游戏会出现图像错乱的现象；可以在两个版本之间任意切换。nesDS是NDS上最强的FC模拟器，虽然界面比较简陋，但对游戏的兼容性还算不错。转眼间，FC发售已经将近30年。但仍有玩家对其有着浓厚的感情，否则也不会有各类FC模拟器的开发了。



IkuReader新版公开

NDS上的电子书软件IkuReader近期放出V0.042、V0.043、V0.044等多个版本。新版加入了俄语显示中自动断字的功能；修复了改变字体后字符乱码的情况；解决了无法正确显示字母大小写的错误。IkuReader支持TXT以及FB2两种文档格式，对于部分EPUB文档也能正常显示。IkuReader能够读取UTF-8编码的文档，并且支持横向、竖向两种布局，支持更换字体。IkuReader还加入了省电功能，如果其中一个屏幕没有显示文字，则该屏幕的背光会自动关闭，以节约电力。

Francis Scott Fitzgerald
The Great Gatsby
CHAPTER I

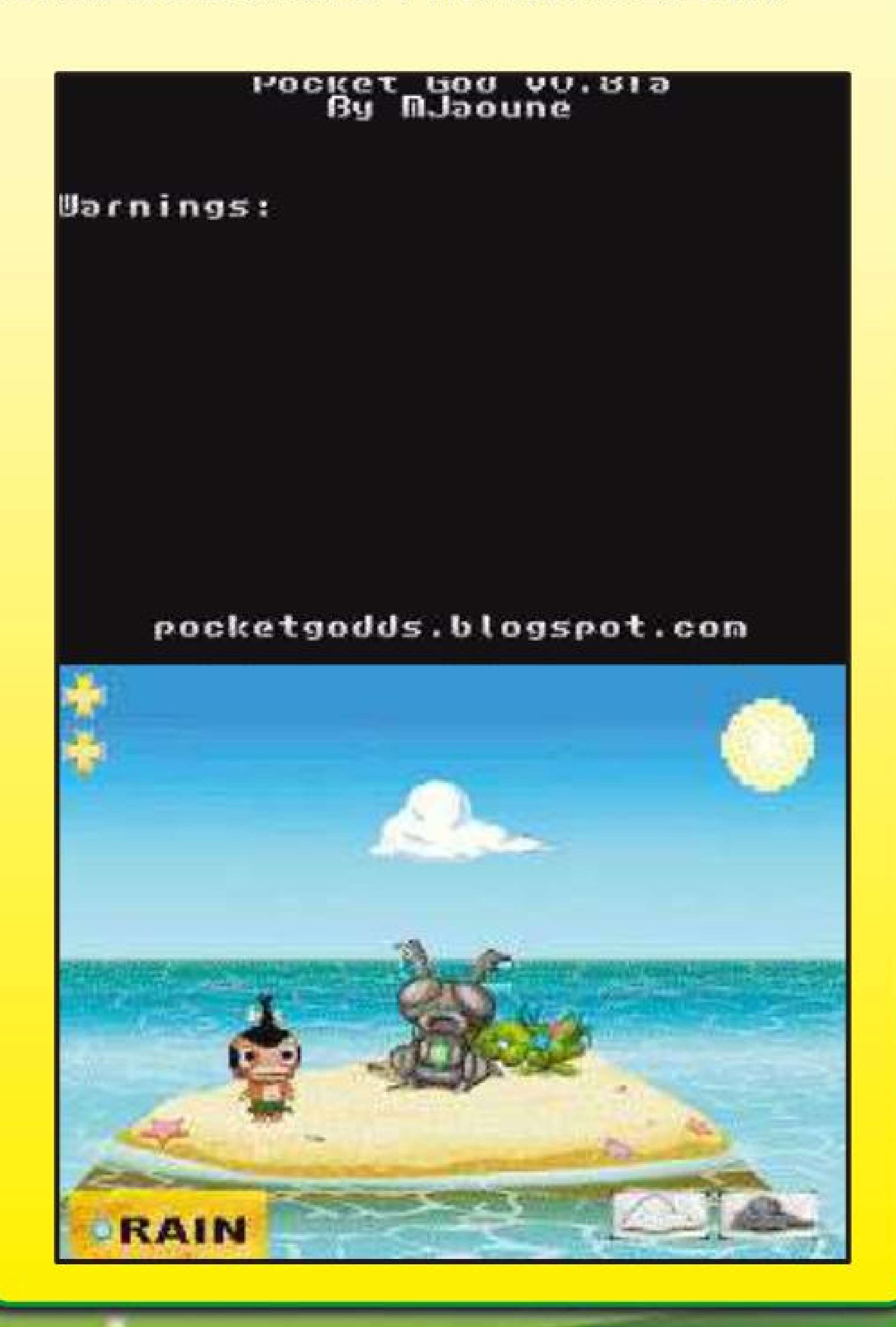
In my younger and more vulnerable years my father gave me some advice that I've been turning over in my mind ever since.

"Whenever you feel like criticizing any one," he told me, "just remember that all the people in this world haven't had the advantages that you've had."

He didn't say any more, but we've always been unusually communicative in a reserved way, and I understood that he

《Pocket God DS》新版推出

NDS上的同人游戏《Pocket God DS》于2月1日放出V1.0c版。新版中角色能够走动了；修复了闪电发声不正常的错误；更改了部分代码；添加了上屏的背景。《Pocket God DS》是一款策略游戏，玩家要扮演上帝，主宰着小岛居民的命运。游戏移植自iPhone上颇受好评的同名游戏。不过由于刚刚开发，还不是很完善。游戏中，玩家可以改变天气状况，点击相应的图标即可下雨或让太阳落山。



《Mythos RPG》新版发布

NDS上的RPG游戏《Mythos RPG》于2月6日放出V3版。新版支持进度的保存和载入；对文本进行了优化；更改了游戏的逻辑流程。游戏时，上屏显示角色的各项数值以及场景等信息，下屏显示大地图。玩家按START键开始或者退出游戏，按B键调出菜单，按A键触发谈话等动作。



日本是3DS的首发地。国内很多销售商都在东京等城市打下了埋伏，雇人排队买3DS。据说，仅是雇人的成本就达到了10000日元。国内的烧录卡厂商更是迫不及待地想搞到3DS开发烧录卡，更有厂商放出消息，即使3DS卖10000元，也要拿下。3DS颇有未卖先火的味道呢。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

M3/G6

厂商：GBalpha　网址：www.gbalpha.cn

M3DSR双核系统更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：双核版 M30 1.49第三版

在春节前的1月28日，GBalpha小组进行了一次正常的双核系统固件更新。此次升级大的版本号没有变动，所以主要还是游戏兼容性上的更新。这次的新版双核引擎，樱花版内核核心系统为v1.49 X，M3的原版系统核心为v4.9a X：

·修正了《007：黄金眼》（5426）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《沙迦3 时空的霸者 影或光》（5447）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《变异巨虫大战》（5450）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《指环王 阿拉贡的历险记》（5455）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·解决了《蜡笔小新 呼风唤雨粘土大变身》（5459）回避码对策问题和不能正常使用即时存档的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《007 黄金眼》（5471）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《王国之心 编码重制版》（5470）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《王国之心 编码重制版》（5471）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《瑜伽熊 视频游戏》（5474）回避码对策问题，现在可以正常游戏；
·修正了《怪兽敢死队强化版》（5497）回避码对策问题以及在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题，现在可以正常游戏；
·修正了《我爱僵尸》（5598）在加入软复位的情况下，游戏运行不正常的问题；
·修正了《用英语旅行 小查罗》（5505）回避码对策问题，现在可以正常游戏。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH　网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EZ5 2.0 rc20 & EZ5i 3.0 ob5

同样在春节前的几天，1月26日，EZFlash小组也对EZFlash烧录卡进行了系统更新，此次更新同时对应EZ5、EZ5Plus两种烧录卡。修复的内容为两款卡带的游戏兼容问题，具体如下：

EZ5 2.0 rc20：
·新增大图标模式，可按R键进行切换；
·修正了《闭锁病栋》（4933）、《溜冰公主 心跳花样滑冰 目标！温哥华》（4938）、《让我们一起看图学英语》《5046》、《马里奥和路易 合作伙伴》（5072）、《电车GO》《5126》、《摔角检定DS》（5152）、《闭锁病栋》（5243）、《模拟人生3》（5289）、《朋友聚会》（5297）、《天使之翼 激斗的轨迹》（5229）、《超级化学挖掘者》（5268）、《飞哥和小佛的滑板》（5394）、《魔法奇缘》（5422）等游戏不能正常运行的问题。

EZ5i 3.0 ob5：
·修正了《闭锁病栋》（4933）、《闭锁病栋》（5243）、《为你而死》（0004）、《超级马里奥64 DS》（0037）、《魔法气泡狂热版》（0072）、《动物之森》（0389）、《刺客信条2 探索》（4692）等游戏不能正常运行的问题。

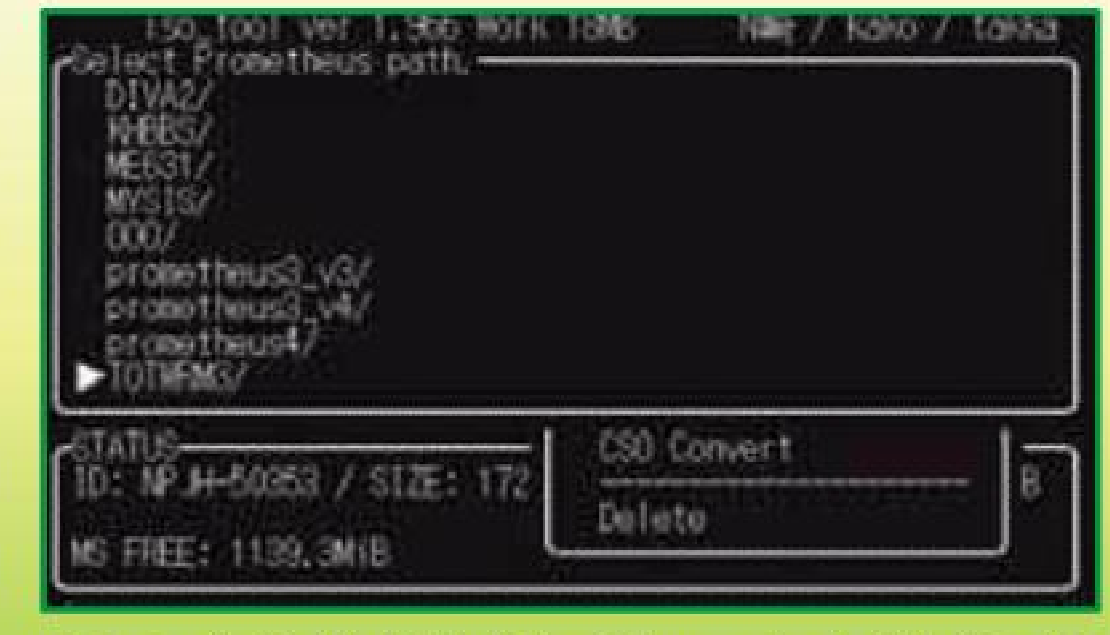


文 酷洛洛

原来自己周围有不少人都是狩猎一族，年前好几天被朋友抓麦当劳去联机，期间也认识了不少业内同行，包括网站编辑、电视台主持、传播人，乃至漫画家、COSER、伪娘……感觉突然好像多了许多失散多年的“兄弟姐妹”。



加密镜像破解工具ISO Tool持续更新



破解和反破解，在游戏乃至软件行业中都是永不停息的话题，这天某某黑客破解了某款游戏，厂商在下一款游戏中肯定会追加新的加密手段。ISO Tool是一款整合至今PSP加密镜像破解程序的自制软件，有了它玩家就不用愁哪款游戏破解不了了。目前ISO Tool最新版为1.966，新版加入了对《我的妹妹哪有这么可爱 携带版》、《世界传说 光明神话3》的破解支持，破解《我的妹妹》的玩家在选择相应ISO后选择“Patch Prometheus”→“/MYSIS”；而《光明神话3》在选择“Patch Prometheus”→“/TOTWRM3”，两者均使用专用补丁，使用前需要分清。

视频播放利器PPA情人节更新



PMPlayer Advance(PPA)是PSP上最常用的老牌视频播放软件之一，它不仅可以提供PSP系统默认的视频格式播放，其增强功能如外挂字幕，PMP格式播放、TV视频输出优化等功能也相当实用。在春节前和情人节，作者cooleyes_lf对软件进行了更新，解决6.20、6.35自制系统无法兼容的问题，也就是说6.20TN系列系统以及6.35Pro系列系统如今都可以使用PPA播放视频了；此外新版还修正对PSP go的兼容性，玩家现在也可以直接播放PSP go内置闪存的视频内容了，不过可能暂时不能支持中文命名的文件，同学们命名时需要注意一下。

6.20TN-C/6.35PRO-A3 自制系统升级指南



由于PSP的全线破解，内地PSP卖场可以说是恢复一片生机，这一切都归于这两款新自制系统——6.20TN和6.35PRO，而本次我们会为大家讲解这两款自制系统的安装方式，5.03以上系统的同学们可以跟随我们的步骤快速实现运行自制游戏。

升级前的注意事项

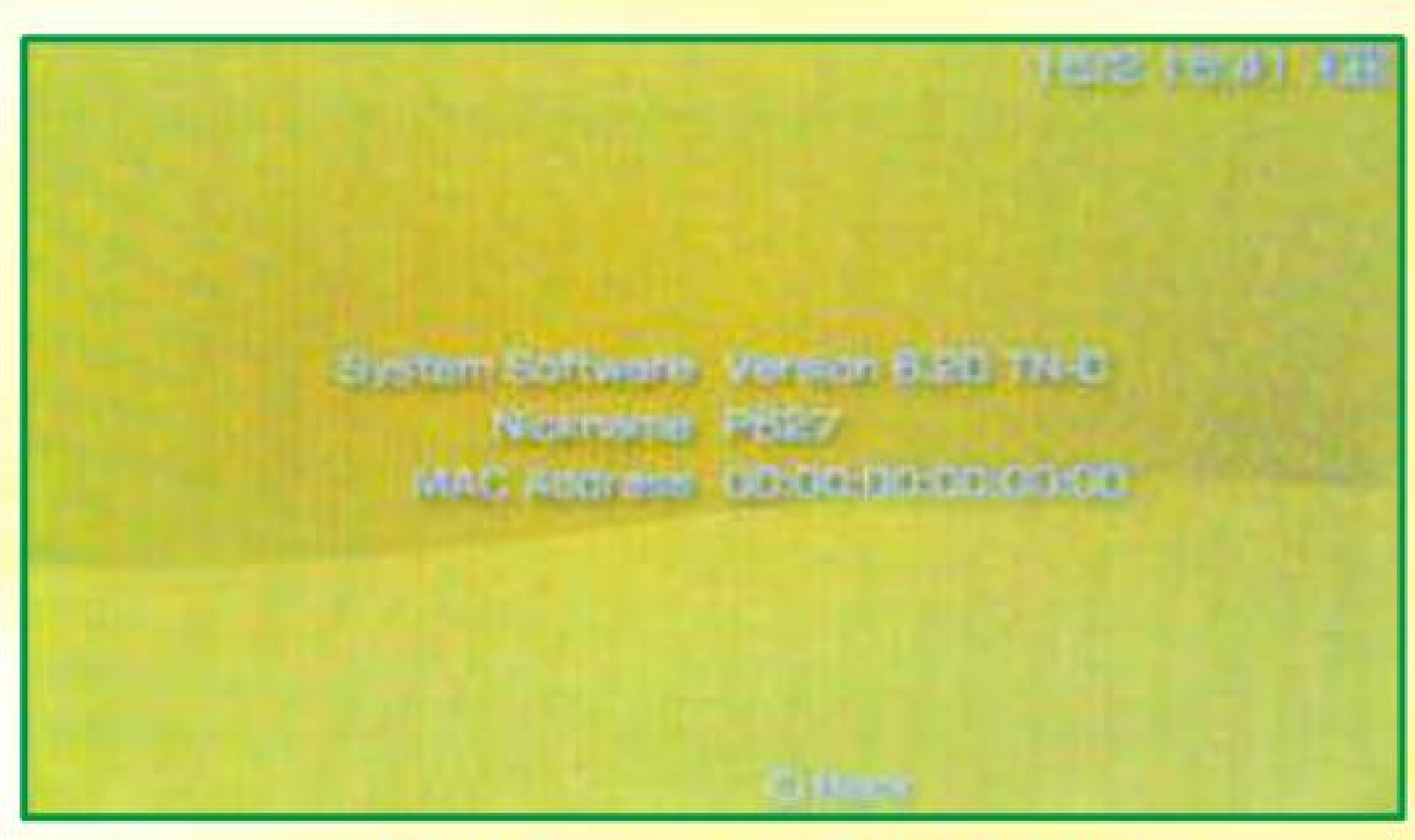
1.PSP-1000/2000非V3主板、5.03系统的PSP-2000 V3/3000，这些主机都有稳定性更高的自制系统（GEN/普罗米修斯），虽然6.20/6.35自制适用于任何型号的PSP，但这里并不推荐以上机型进行升级。

2.避免升级过程中与部分不兼容插件冲突，导致升级失败，请先将记忆棒根目录下的seplugins或者plugins文件夹重命名或直接删除。

3.以下步骤以记忆棒安装为例，PSP go玩家拷贝到内置闪存的相同路径即可。

6.20TN-C升级指南

由Total_Noob制作自制系统，适合5.50～6.20官方系统进行升级安装，经过一轮的改进，TN系统已经从过去通过《啪嗒嘭2》美版试玩版+漏洞存档进入HBL，然后再加载6.20TN要简单多了，而且断电开机后也无需5.03自制系统那繁琐的刷图片，只需直接运行安装程序即可。



一.升级至6.20官方系统

6.20官方系统的玩家可以直接进入第二步。5.50～6.20以下官方系统玩家，将“官方系统升级包”目录的PSP_6.20.rar解压（PSP go请选择PSPgo_6.20.rar），将其中UPDATE文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内即可，然后再XMB界面上按照官方步骤升级至6.20官方系统。顺带一提，如果是PSP-1000/2000非V3主板的自制系统用户，避免升级官方程序时提示错误，可以使用5.50GEN-D3升级程序了直接刷写成6.20官方系统。



二.安装并运行6.20TN-C

升级完毕后，解压“6.20TN-C.rar”并将“TN_HEN”文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME文件夹。然后在XMB界面下进入TN Homebrew Enabler以安装6.20TN-C，经过一阵黑屏后就会进入6.20TN-C。断电开机后只需再次选择该程序即可进入该系统。



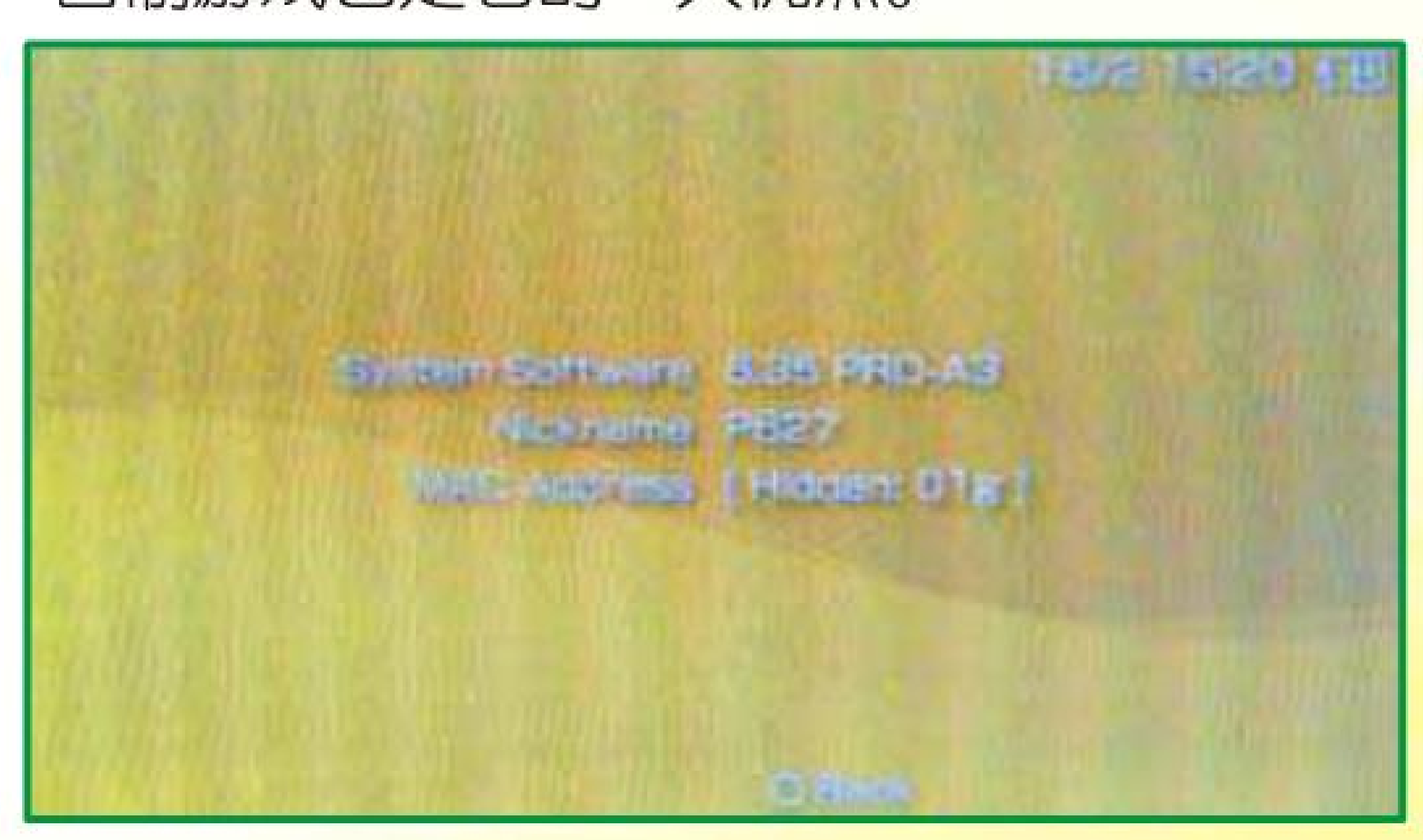
三.用ISO加载器运行PSP游戏

完成第二步后玩家已经可以运行各种自制程序了，不过要玩游戏的话还需要多进行一步，解压“普罗米修斯ISO加载器.rar”，将“Prometheus_Iso_loader”文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中，退出USB连接后运行XMB上的Prometheus ISO loader。这时就可以进入加载器以运行记忆棒ISO文件夹内的游戏镜像了。



6.35PRO-A3升级指南

6.35PRO系统是由国内破解者Coldbird &VF("忠贞炙烈之炎")制作的自制固件，适合6.20以上～6.35官方系统安装。对比TN系统可能在稳定性与兼容性稍为逊色，但无需普罗米修斯ISO加载器直接在XMB下运行自制游戏也是它的一大优点。



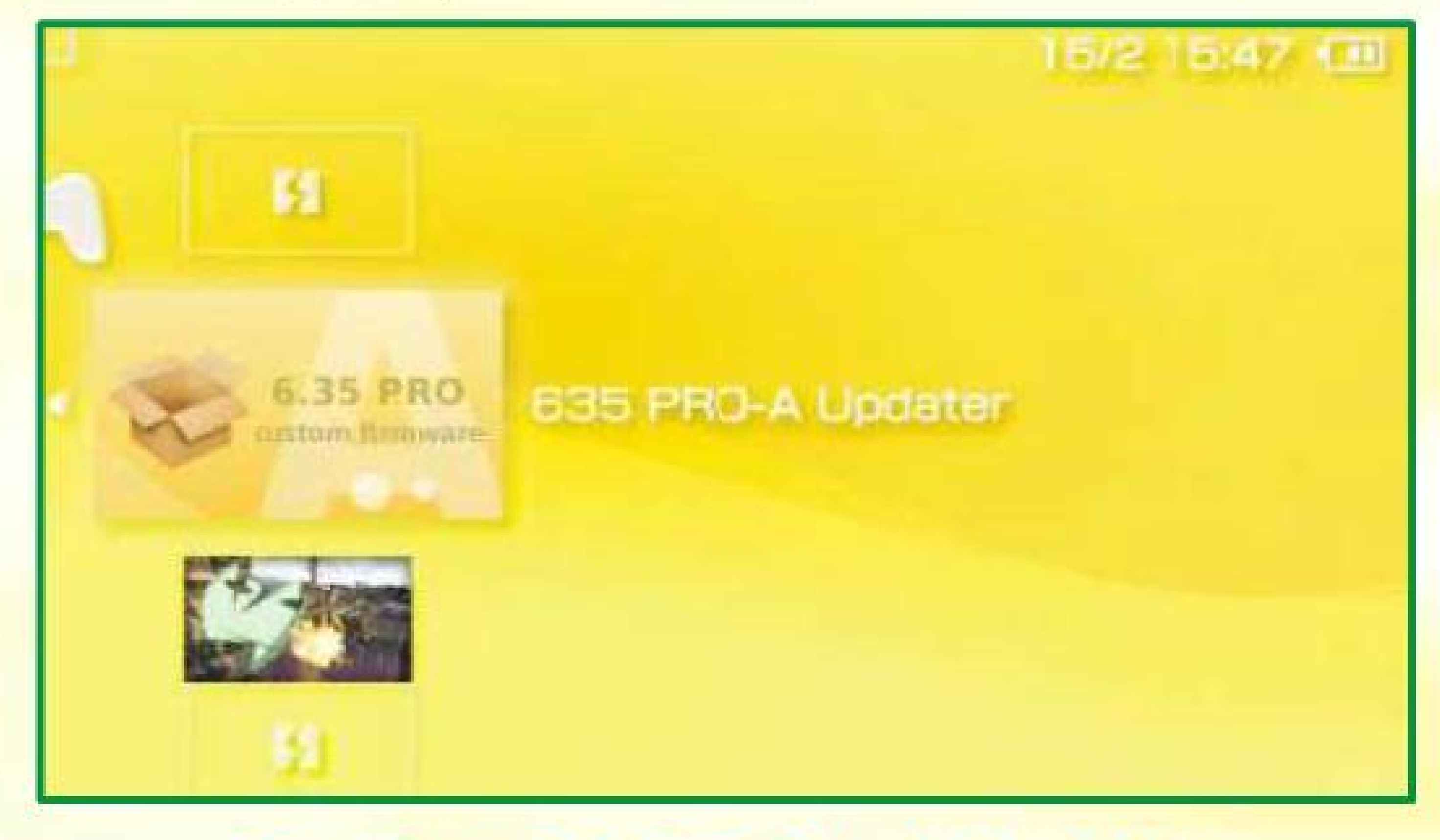
一.升级至6.35官方系统

6.35官方系统的玩家可以直接进入第二步。5.50～6.20以下官方系统玩家，将“官方系统升级包”目录的PSP_6.35.rar解压（PSP go请选择PSPgo_6.35.rar），并将UPDATE文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内即可，然后在XMB界面上按照官方步骤升级至6.35官方系统。PSP-1000/2000非V3主板的自制系统用户，也可以使用5.50GEN-D3升级程序了直接刷成6.35官方系统。



二.安装6.35PRO-A3

解压“6.35_Pro-A3.rar”，将升级程序“635PROUPDATE”和系统加载器“6.35 FastRecovery II”两个文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录中，然后在XMB下运行635 PRO-A Updater，之后会出现操作提示。×键为运行升级程序；□为卸载升级，按住L不放为重新安装6.35 PRO-A，R键为推出。升级完成后再按X即可进入6.35PRO-A3系统，之后就可以运行各种自制软件和PSP游戏了。



三.断电开机后的进入方法

由于之前的635 PRO-A Updater已经将相关文件写入PSP的Flash0中，今后若重新开机，只需运行6.35-A FastRecovery即可再次进入635PRO-A自制系统。而之前的635 PRO-A Updater也可以删除了。





喜庆的新年又欢度完毕，想必各位学生玩家朋友是玩了个痛快，压岁钱也是收了个痛快吧。在PS系掌机家用机全线破解的潮流下，电玩卖场从大年初五开始已是人头攒动，玩家朋友是钱囊鼓鼓的准备把心仪已久的主机迎接回家，而商家就如同久饿不能饱食的狼一样，目光则瞄准了各位玩家朋友的钱袋。



商家不打无把握的仗，因为年底破解的东风势必会造成新年假期销售额井喷的现象，久经历练的商家们早已洞察先机，节前即大量备货，准备节后开市卖个满堂红。在大家都货源充足的情况下，商家们以走量的态势开市，所以节后的小P报价行情反而出现了下滑情况。之前因破解的缘故被压抑的市场需求实在是超出了商家们的预计，加上上游大批发商一般都是正月十五过后才开始运作，所以出现了一些热销或本来就少的颜色出现了脱销断货现象。其中青瓷蓝、粉色相继缺货，大红色余量不多报1380元，紫色报1360元，蓝色和绿色报1330元，银色报1300元。黑白两基础色分别报1330元和1370元。PSP go则报1440元。对于未来小P走向，笔者看法如下，随着上游批发商上班后大量给下游补货，被压抑的市场需求存量已基本被消弭。加上怪物猎人风潮开始退却和学生朋友们寒假即将结束等综合因素的影响下，小P价格会按照现在的报价幅度继续走稳偶尔出现一些小降。近期有购机意向的朋友抓紧假期时间购买。说完主机说说记忆棒，每逢年后内存、组棒市场都会有一小段时间出现涨幅，今年也不例外，各类型不同容量组棒均有5～15元左右不等的升幅。

相比起热闹的小P市场，任系掌机在新主机3DS到达卖场大量铺货前，仍是风平浪静。倒是一部分本来要购买NDSi的朋友停下了脚步开始等待3DS，导致新春假期里任系掌机的销量有所下降，部分大商家也有意慢慢减少NDSi的供应，年后卖场里的彩色系已不多见，剩下的基础黑色报1175元。而行货iDSi倒是货源充足黑白两基础色报1200元，粉红、冰蓝报1280元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



虽然晚了一些，但是心意要送到，给各位读者们拜个年，新年快乐！最近比较火热的掌机就只有PSP了。大作不断，破解很给力，便宜的价格也是销量大增的重要原因之一。比起前几年，今年的市场变化有些出乎意料，每年“过年必涨价”的优良传统今年被无情地打破了，除了圣诞节破解的时候价格有一个小暴涨以外，其余时候基本是保持平稳的，这让笔者倒是感到很意外。不过仔细分析下市场倒也是合情合理的：PSP毕竟已经到了后期，在国内的装机量相当大，市场已经饱和得差不多了，这时候价格不太可能再涨了，再加上3DS已经确定这个月底发售，而NGP（PSP2）也已经正式公布，各方面的压力之下，PSP降价也是不可避免的了，个人估计三四月份PSP的价格还会继续下跌。目前市面上的机器基本上是6.20或者6.35两种版本，因为都破解了，所以价格上没有什么区别，6.20的破解系统现在兼容性稍好，推荐入手。单机标配价格按颜色不同在1300～1500之间浮动，其中黑银色最便宜，红蓝粉色最贵。

NDSL和NDSi？如果不是看到货架上和报价单有这个名字，我几乎都要忘记这个系列的存在了。最近一两个月，NDS家族完全没有存在感嘛！目前官方大降价，NDSi的批发价都已经跌破1000了，要收藏的赶紧入手，还在犹豫的就不用考虑了，直接月底等3DS吧！

再说下配件方面，记忆棒在过年期间有了一

些浮动，价格大约上调了大概30左右，16G红棒的批发价格涨到了150+，这个倒还属于正常范围，也可以入手，不过推荐不急的玩家等三四月，100%会降价的。烧录卡？饶了我吧，整整两个月总共都没卖上5个……



PSP－3000又一次被破解，现在市面上6.20与6.35两种版本的PSP主机并存，一般情况下商家不会刻意选择某一种售卖，但是春节期间由于进入旺季，主机销量较大，因此节后自制系统比较稳定的6.20版本主机货源稀少，相同颜色的情况下价格也比6.35版本贵了50元，当然还是建议玩家购买前者。在主机的价格方面，市场上又回到了1500元8G套装的模式，现在这个时间段来看，PSP－3000已经很难再形成强势的购买局面，商家们也往往不愿意准备太多的存货，一般情况下，黑色、白色、粉色、蓝色构成了市场的主体，价格存在100元左右的浮动，但是为了促进销量很多商家也是宁愿少赚些钱而不给彩色主机加价，这也从卖方渠道反映出了对于PSP已经不报太多的期待了。

不在沉默中灭亡，就在沉默中爆发，任天堂少有的在自家主机末期竟然陷入了少人问津的尴尬，自从3DS公布以来似乎NDSi就被判了流放一样。不过现在一切似乎又要回到任天堂的掌控了。很多玩家已经开始打听3DS第一时间的售价，从经验来看，由于物流渠道的多样，第一时间炒作主机价格基本上已经成了笑话，不出意外的话3DS的价格会与日本基本持平（只不过看看高高的日元汇率，玩家还是会失血不少，建议玩家待机观望，根据自身的游戏需求入手主机）。之前网络上不断放出国内商家手中的实物图（俗称“厂货”），烧录卡厂商也高调宣布即将破解，再加上NGP划时代的掌机机能表现，2011年绝对算得上是一个掌机元年。



节前我们就有提到春节往往是电玩主机涨价的前兆，但是今年各类主机涨价幅度并不是很大，PSP价格一直保持到现在，主要原因是因为PSP全系列破解，加上货运正常，没有产生缺货的现象，PSP－3000最新报价是：黑色是1250元，白色和银色是1330元，红色和蓝色是1400元，粉色、青瓷绿、绿色和黄色是1430元。随着破解的进一步完善，刷机方式也越来也方便，PSP销量稳中渐升，似乎要人手一台。记忆棒在过节期间也没有大幅度涨价，8G极速红卡报价是150元，8G超高速是130元，16G极速红卡是230元，16G超高速是180元。能够在过节期间享受到这样的优惠价格，还不赶快出手！

NDS方面，春节未到就开始大降价了，似乎是在为将要上市的3DS做下铺垫。春节期间，iDSi的销量强差人意，小神游行货iDSi+4G内存卡+AK2i烧录卡+保护贴膜+保护包全套仅需要1280元，但这样的价格似乎没有给想要购买的DS的玩家带来太大的冲动，大家都在期待强大的3DS主机！3DS主机现在已经开始预订，不少商家报价都是在2500元以上，加上刚上市，不能使用烧录卡，游戏是最大的问题！现在购买iDSi实在是物有所值，你还在等什么？



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP–3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD(8G)
广州	君慧娱乐	1470	1410	840	1230	1200	–	235	165
北京	绿洲电玩	1400	1250	800	1130	1220	1380	200	140
上海	新亚电玩	1550	1350	900	1180	1180	1250	180	130
陕西西安	快乐多电玩	1450	1280	980	1080	1080	–	180	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1300	750	1100	1200	1360	140	100
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1300	1170	700	1100	1190	1300	160	120
安徽合肥	大拇指电玩	1400	1380	760	1280	1380	1480	158	119
四川成都	海豚电玩	1350	1250	–	–	1050	1250	140	100
福建厦门	数高电玩	1500	1300	900	1200	1200	1280	200	150
江苏苏州	哇靠电玩	1480	1280	840	1080	1090	1360	180	120



文 就爱360

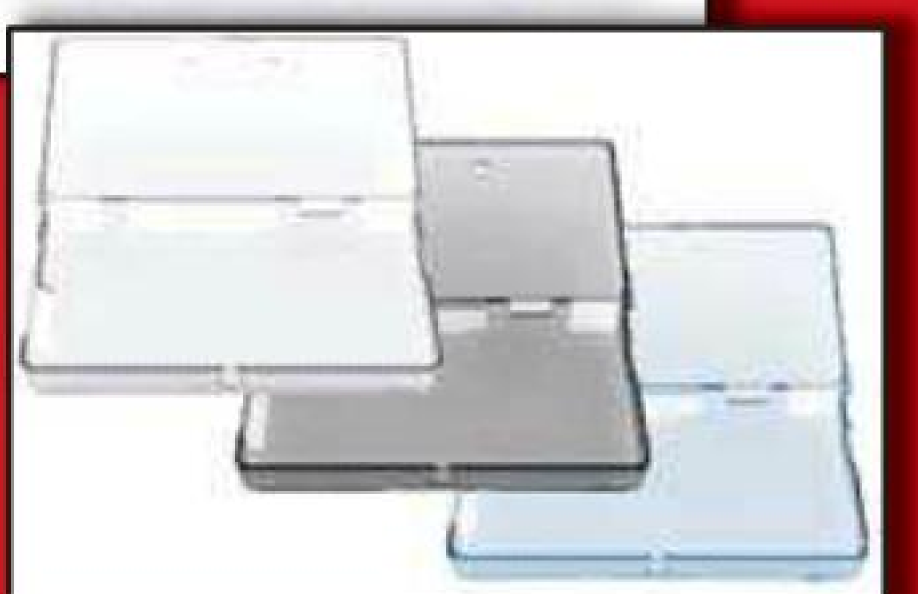
趁着春节，好好摆弄了一番X360的Kinect，发现还真好玩。Kinect可以对全身进行识别，包括腿部以及头部，这使得运动模拟范围大大增强，比如《运动大会》中的足球和跨栏短跑就做得很好。有一个游戏很值得推荐，便是育碧制作的《型可塑》，已有中文版发售，游戏中能够跟着教练进行健身，还有太极运动哦。由于新版的X360 Slim没有被破解，直接导致破解版水涨船高，要3000元才能买到一台。反倒是未破解的4G版X360 Slim外加Kinect游戏套装只要2600元。下面看看近期有什么好玩的周边问世吧。

3DS保护壳

品名：プロテクトケース	
种类：套装	
出品：Cyber	
对应机种：3DS	
官方价格：934日元	







3DS即将到来，配件厂商自然闲不住，毕竟赚钱的好时候到了。这个水晶保护壳就是专门为3DS设计的，体型贴合3DS的外观，还为摄像头、电源插孔等处预留了孔洞。外壳采用聚碳酸酯做材质，重量只有34克。产品的质地坚硬，有白色、黑色、蓝色三种颜色可供选择。

NDS卡带保护盒

品名：Game Card Case 24	
种类：保护盒	
出品：Hori	
对应机种：NDS	
官方价格：9.99美元	







这款NDS卡带保护盒得到了任天堂的正式授权，可以将你珍爱的卡带好好得保存起来。盒子分为多层，盒盖为透明，能够容纳最多24枚NDS游戏卡带。产品还附带了NDS卡带外形的SD存储卡卡包，可以将SD卡放入卡包里面，再放到盒子中。

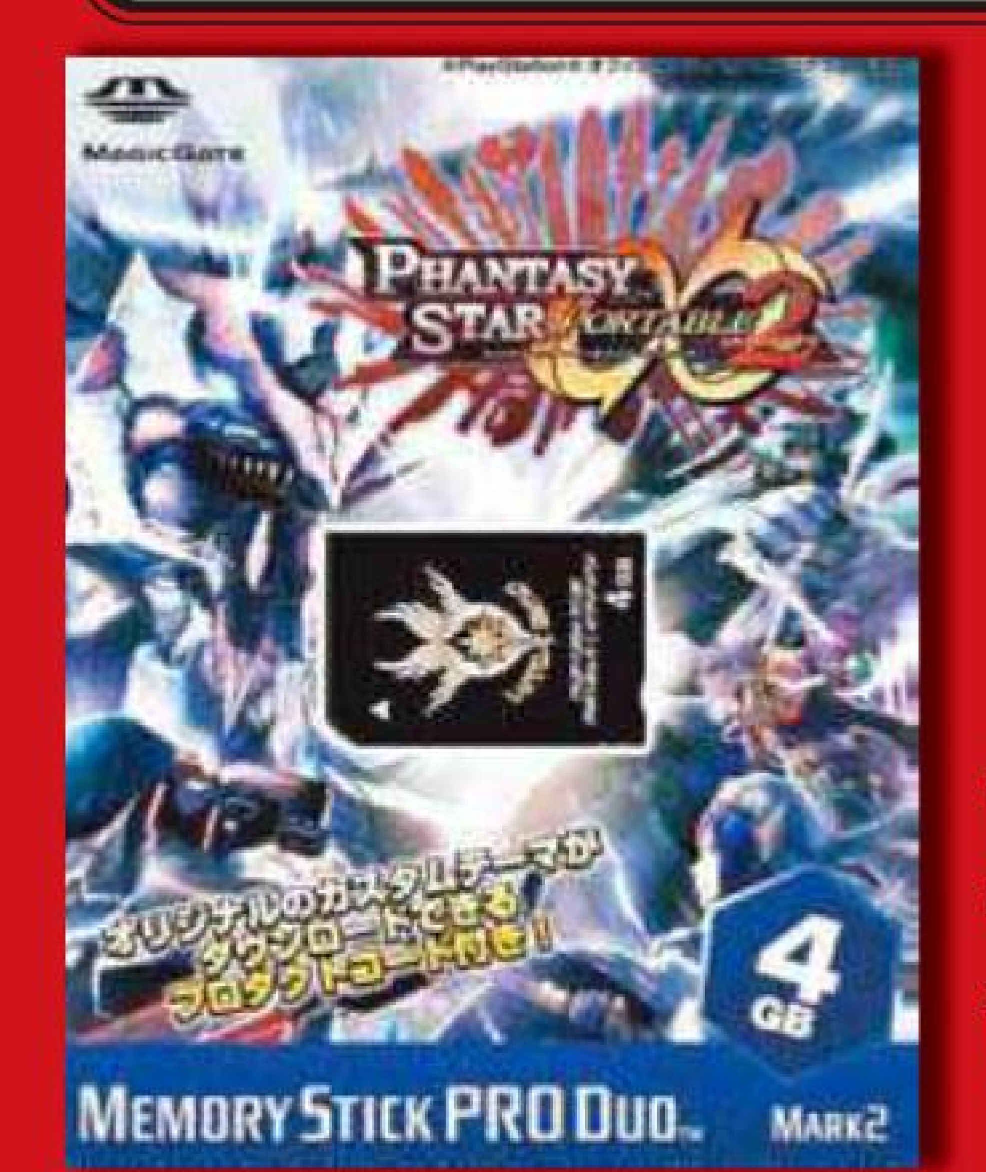
《怪物猎人 携带版 3rd》保护包

品名：モンスターハンターポータブル 3rd ハンターズバッグ	
种类：保护包	
出品：Capcom	
对应机种：PSP	
官方价格：2940日元	



《MHP3》已经推出数月了，但热潮却毫无退却的迹象，周边更是出了一波又一波。这款包包以《MHP3》为主题，外形设计成了猫猫的形状，很是可爱。包包配有背带并且内部容量很大，你可以将PSP主机、游戏、电源等一股脑地都放进去。包包预计2月底发售，猎人粉丝们又要破费了吧。

《梦幻之星 携带版2 无限》主题记忆棒





品名：ファンタシースターポータブル2 インフィニティ Memory Stick PRO Duo	
种类：记忆棒	
出品：加賀クリエイト	
对应机种：PSP	
官方价格：3444日元	

《梦幻之星 携带版2 无限》即将在2月底发售。为了赚足银子，世嘉特别授权厂商推出了游戏对应的主题记忆棒。记忆棒本身并没有什么特别，只是包装和外壳上印有游戏的Logo，有一定的收藏价值。记忆棒的容量为4GB，产品包装内还附赠了下载码，输入后能获得游戏主题文件，并安装在PSP中。

iPhone、iPod touch握把

品名：iPhone iPod touchゲームグリップ	
种类：握把	
出品：サンワサプライ	
对应机种：iPhone 4/3GS/3G、iPod touch 2/3	
官方价格：1480日元	





苹果的iPhone、iPod touch已经对掌机业产生了重大影响。越来越多的游戏厂商注意到苹果的App Store软件商店是个巨大的宝库，开始制作iPhone、iPod touch适用的游戏。如今，iPhone、iPod touch上好玩的游戏已有不少。不过由于机器本身并非为游戏专门设计，并不适合长时间玩游戏。还好，有日本厂商吸取了PSP、NDS握把产品的经验，推出了iPhone、iPod touch专用的握把。将机器套在握把上，双手握住握把的突起，即使长时间游戏也不会觉得累了。握把的重量为83克，如果加上iPhone4，约有220克重，而PS3的手柄重量为192克，重量方面还算合适。更巧妙的是，产品采用了可更换外框的设计。通过更换外框，能适用于iPhone各代产品，以及iPod touch2代、3代。很可惜，由于iPod touch4太过纤薄，本产品并不支持。

多用电源

品名：2ポートUSB ACアダプタ	
种类：电源	
出品：Cyber	
对应机种：NDS/PSP	
官方价格：1981日元	







多用电源最近挺流行。的确出门在外，带一个电源就能解决好几个掌机的充电问题。著名硬件厂商Cyber也推出了类似的产品。这款多用电源的体型较小，好似NDS的电源，最大的亮点是内置了两个USB接口，可以同时为两台掌机充电。产品的重量为40克，方便携带，通过更换USB线，能够为PSP-1000、PSP-2000、PSP-3000以及NDSi、NDSL、NDSi LL充电，甚至还可以为尚未发售的3DS充电。

GAME KALEIDOSCOPE

游戏万花筒


马修 提供

《口袋妖怪》近期的Wi-Fi配送精灵

虽说日本游戏厂商在网络方面一直是遮遮掩掩，但网络时代该来还是来了，得益于NDS时代中前期开始的Wi-Fi网络连接，《口袋妖怪》官方发布的特殊精灵也不再只是必须到日本去口袋妖怪中心或者看电影才有的特殊待遇了。时不时就配送些特殊的精灵，一开始配送的还都是稀有的幻兽，后来就是些有特殊技能的精灵，再后来干脆就是普通精灵，不过主人那一栏特别标明着：小智。嗯，也算是和动画联动了。这里就介绍下最近Wi-Fi配送的精灵和预定配送的精灵。

▲《黑・白》中登场的愣头蜥蜴在游戏和动画中的形象都相当猥琐，配送这只的特殊之处在于主人是小智。

刚刚结束配送的是小智的愣头蜥蜴（俗称：橙冠蜥），非梦特性无特殊技能，精灵球是礼物球，携带道具是提升10%物攻的道具力之头巾，当然，特殊之处就是主人是小智。橙冠蜥的物攻高、特性给力，携带力之头巾无疑更是如虎（神秘声音：明明是冠蜥哥……）添翼。但这个蜥蜴的配送截止日期是2月10日，也就是说本辑《掌机王SP》上市前配送活动就已经停止了……还没下载的同学们知道有这回事就得了。



▲发功这位就是传说中的佐罗亚克部长。

如果你错过了“冠蜥哥”，那么接下来的就不要错过了，2月15日～3月14日官方会配送拥有特殊技能——バークアウト（叫嚣）的佐罗亚克。话说这个技能还是在1月9日的《Pokemon smash》节目中佐罗亚克部长学会的新技能，攻击力为50不算高，但附加效果相当给力：攻击命中的同时必然让对手的命中下降一级，对于那些经常用大威力低命中技能威胁别人的对手可以起很不错的封锁限制作用。有条件Wi-Fi的同学这次不要错过了哦。

压岁钱没用完怎么办？败手办啊！

阿鲁提供

不知道大家这个春节过得怎么样呢？有没有收压岁钱收到手软呢？有没有感叹钱多到没地方用呢？要是你有钱没地方花，恰好又对手办感兴趣，那就来看看下面介绍的这几款吧。

这款初音粘土手办的造型出自PV《HMOとかの中の人－ 君に、胸キュン。浮気なヴァカンス》，大葱加太阳镜的可爱造型绝对萌杀你于无形之中。如果再配上镜音双子，还原场景不在话下！



◀无论何时，葱娘的卖萌技术都是最棒的！

永远热门的初音！



▲和其他V家的粘土作品一起可以还原出不少PV里的场景。

接下来要介绍的是《凉宫春日的消失》里凉宫春日的粘土和figma，这两款都采用了剧场版里的造型，不过要论可爱程度自然是粘土更胜一筹，但figma的可玩性也很有吸引力，配上另外两位“大神”能玩出不少花样哟！



▲即便是失去了神力的凉宫春日依旧充满活力。



▲这个可更换部件略少、略少啊！



◀figma版的春日看起来比较忧郁。

最后要向大家介绍的是去年非常火热的妹控动画《我的妹妹哪有这么可爱》的两款粘土，高坂桐乃和黑猫这两种不同类型的傲娇相信也让不少傲娇控爽翻了天。这两款粘土的造型非常可爱，沉迷于二次元的高坂桐乃与不刻意卖萌的黑猫的表情已经超越了凡人能承受的境界，果然妹妹还是要不说话比较可爱啊！



▲想取悦这只傲娇妹妹，梅露露是必备的素材！







◀比起团长口音的梓喵，我还是更喜欢香菜演绎的黑猫啊！

胧月
提供

《梦幻之星2 携带版 无限》FANS感谢祭召开



▲活动刚开始，《无限》的歌手还在现场举行了小型演唱会。

SEGA公司于2月5日在横滨召开《梦幻之星》的FANS感谢祭，并对即将发售的《梦幻之星2 携带版 无限》做了大力宣传。本作是2009年12月发售的《梦幻之星2 携带版》的续篇，追加了新种族、转生系统等新要素。

会场上，制作人酒井智史、寺田贵治等人讲述了游戏开发过程中的逸闻趣事，并对现场玩家的提问做出回答。制作人称，新种族“暗人类”是一个攻击力高，但防御力薄弱的种族，要想用好必须擅长防御和回避，可谓上级向角色。而本作的隐藏要素除了有《PSO》的诸多著名角色登场外，还设置了多条结局分支，可玩度大大提高。


▲充满高达风的服装。

随后，《机动战士高达》的机设担当大河原邦男、《黑岩射手》的原作画师huke等人登场，公布了他们为本作中的游戏角色所设计的服装。会上公布，《无限》将附带PC网络游戏《PSO2》的内测号抽选密码，也就是购买了《无限》的玩家才有机会获得内测《PSO2》的机会。

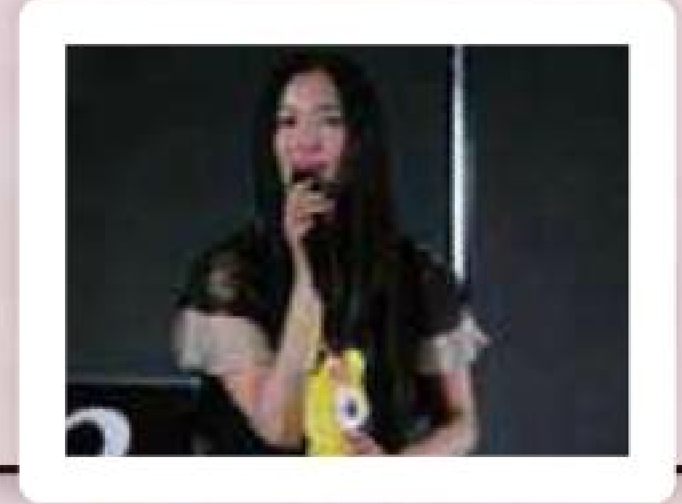


▲huke设计的女性服装，依然透着《黑岩》的味道。


▲几位制作人和系列最知名的怪物之一——拉比鸟。

声优能登有沙、田中理惠来到现场与玩家们见面。田中理惠表示自己玩体验版时，一直使用自己配音的角色，而主角的名字也取名为“水银灯”（这同样是田中理惠自己演绎的成名角色），不过接入网络联机时，发现网上充斥着其他“水银灯”，经常出现误会。







会上还举行了《梦幻之星2 携带版 无限》的任务最速挑战赛预选，两人一组，不同的关卡允许玩家选择种族，但装备是固定不变的。参加队伍多达50支，在激烈的较量后，最后有10队获得4月份参加全国总决赛的机会。届时游戏已经正式发售，可挑战的任务也会大大增多。

◀经常在业余时间联机的田中理惠，身为游戏迷的她已经把新人类的勇士职业练满了。

乌冬 提供

《街霸》角色女性化

作为老牌格斗游戏之一，《街霸》充分展现了着硬派，不仅操作要求高，角色设计也是非常传统，身强力壮的男性角色在游戏中占了主要地位，而女性角色只占了很少一部分，不禁令喜欢女性格斗角色的玩家感到惋惜。下面要介绍的，就是两名国外玩家自己将《街霸》里的男性角色女性化后的作品，看来对《街霸》女性角色怨念的玩家还不在少数。（笑）

▲《超级街霸4》的新角色哈坎，手上还拿着油瓶。

▲本身就柔软的尼克罗变成女性后增添了一份妩媚。

▲雨果和波伊岑的性别反串了一把。

▲古烈的扫把头变成了波浪头……

▲像芭蕾舞演员的巴洛克，衣服也重新设计过了。

▲野人布兰卡，女性化后更像“人”了。（笑）

▶女性化后艾力克斯纤细了不少，不知道实力有没减弱。



看到积德同学的这篇稿子时才突然发现传说中的情人节已经过去好多天了……整天忙着码字，连如此重要的节日都被忽略了，真不知道该说是幸运还是不幸，不过这个传说中的节日和本人没有多大关系就是了，过吧过吧！祝天下有情人终成亲生兄妹。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

红茶果冻小治愈

——听说甜点可以让人的心情好起来？

“呵呵呵……”女孩们如银铃般清爽的笑声在学生活动室中回荡着。她们三人坐在一个小圆桌面前，上面还摆着一套白瓷茶具，这是她们的下午茶时间——宁宁的笑容即使在寒冷的二月依然给人心头暖暖的感觉。

“最近有部很话题的新番，你们知道吗？”她半睁眼睛看了看面前两位女孩的反映。缺少这方面知识的爱花似笑地张着嘴，头稍稍倾斜、眼神充满好奇与疑惑地看着自己；另一边一年级的凛子则更像没有听到，垂着脑袋。

“那部新番呢……”作为前辈的宁宁开始描述那部片子了，“在第三集的时候，某个可爱的角色被‘呼啦’一下，咬掉了脑袋！”

“啊！”

“然后……”

“别、别说了……”爱花先是摇摇手，再是捂住耳朵，“宁宁姐总是爱看这类恐怖猎奇的东西……我最怕这些了！”

这个有些腹黑的大姐姐本是想小小吓唬她们一下的，谁知爱花一下就承受不住了。不过凛子依然是之前的沉默状，“小凛凛，怎么了？你今天好象有些……”

“唉……”短发女孩轻叹了口气，“大家都知道明天是14号吧……”

“难道凛子你没准备巧克力？”爱花以为找到了这女孩失落的原因，她关心地说着，“我家里还有点原料，现在去拿的话还来得及……”

“不……爱花，巧克力凛子已经准备好了，但……”这位一直很活泼的小女孩又不说话了。

“但？”其他两位女生追问着，“‘但’什么？”

“相、相川他，他收到了其他人的巧克力！”

“你说真的？你确定那不是‘义理’巧克力之类的？”本多快速地回复着爱花的短消息。

“不会错的，凛子她亲眼看到相川一脸惊奇，接下后，又是一幅深沉、忧郁的样子。”

“好，我去问问他！”本多心里明白，他的这位好友头脑相当灵活，如果真是代表“友情”的义理巧克力是不会让他那样忧郁的，难道是他真的动了心？相川就像是十羽野高中的情报屋，学校里几乎每个班级中都有他认识的人。从这点判断，就算是某个班级中的某个女生送给他巧克力也不奇怪。这里还有一件不得不注意的事：今天只是二月十三日，这一天并没有特殊意义——尽管有一部分同学把这天戏噱为“单身情人节”，并把本多视为“公敌”……为什么选择这一天表白？难道对方也知道相川有喜欢的人，所以才“先发制人”？不过

再怎么说，本多颖都要亲自去确认一下。

今天本是周日，学校里也只有社团活动开放。平常的这个时候，相川应该在图书室整理一周内收集的情报。他会按照时间、年级、社团等等项目来排序。他喜欢把收集到的资料全摊在桌上，整整一大片，所以他为了不妨碍到别人，会选择最靠房间里面的一个位置——这已经成为他的一个习惯，本多很容易就找到了他。不过，今天的相川一反常态，本应该堆在一起的纸片今天一张也没有，他拿着一支笔，在本子上来回比划着。

“嗨，情报整理得怎样了？”本多打着招呼，“听说最近你不太在状态啊？”

“情报屋”无力地抬了下头，眼神中充满着疑惑和感伤。他没有回答对方的问题，又转向那本情报记录了。“没什么事，过几天就好了。”过了好一会，相川才回答道。

“你是不是和小早川……”

“和她没有关系！”本多的话一下子被打断了，相川重复着：“和她一点关系都没有，我只是因为某些原因才有些迷惑而已。并且我说过‘过几天就没事了’！这事情，你、我都是无法预料，无法掌握的！我……”相川终于停住了他的嘴巴，“抱歉，我太激动了……”

全民“公敌”被他这么一吓，完全愣住了，直到相川匆匆收拾好东西离开后都没回过神来。

离开学校的相川心情低落，这几周来他一直是这个状态。他也知道不能如此对待自己的同学、朋友们，不过他心中的郁闷应该向谁去倾诉？凛子？他脑袋中第一个浮现出的就是这女孩的身影，不，不行，怎么能向那个女孩说这种事？他立刻把那团朦胧的身影给搅碎了。忧郁的“情报屋”一人在路上近乎无意识地走着，凭着直觉走进一家快餐店里。“请给我一杯现煮红茶……”

“不放糖、不加奶？”那个服务生很快地说出了相川之后的要求，看着吃惊的客人，这位服务生立刻解释到，“因为最近红茶的销路一下子上去了，并且不知道什么原因，大家都是同样的要求，你也是要一样的吧，相川同学？”

“对……没错。”

这位服务生相川也是认识的，他同样是十羽野高中的学生——黑上。经过宁宁的指导，他早已经是这里独当一面的明星服务生了。很快，那现煮的红茶已经摆在了相川的面前。白色的茶杯和茶垫，它们的杯嘴边都用金线绕了一圈，看上去有些富贵。让里面淡红色香滑的甘露轻轻摇揖，使热腾腾的蒸气缓缓地散发开来，与那红茶独有的香味一起，它们围绕着相川，仿佛不单单是用嗅觉来体会它的香醇了，而是用身上每一个细胞去体会被它轻轻搂起的感觉……

“嘿！”有人重重拍了下相川的肩膀，吃了一惊的相川睁大眼睛看去——是凛子。“我看你在这发呆，就进来了，怎么，有空吗？”

“嗯……”

“你最近好象很不在状态……有什么、特别的原因么？”小早川不敢提那个巧克力的事情，她生怕相川说已经不喜欢她，或开始讨厌她了。

“……”

“说吧……不论什么，我、都可以接受。”她说出这话的时候是下了相当大的决心的。

“那……我说实话你可别笑我！”相川终于开口了——不过这又让女孩担心起来：万一真的是那个巧克力的事情该怎么办？“因为我最近看的一部新番中，自己喜欢的角色被吃掉了，所以……”

“哈？”凛子仔细把对方刚才说的话在头脑中过了一遍，没有听到任何关于巧克力的事情，“就为这，没其他的了？不是因为收到了巧克力而……”她一不小心把心中想的话给漏了出来。

“巧克力？哦！你说那个啊，那个只是代表友情的义理巧克力啦！”不知不觉中，相川的心情也恢复到了以前活泼的样子，他还半开玩笑地问，“对了，明天你会送巧克力给我的吧？”

“哼！才不会给你呢！连义理的份都没有！”顽皮的女孩又撅起嘴、把脸转向另一边去了。

看她那红着脸、赌着气，可人的样子，相川本来沉闷的心情完全消失了，他微微一笑，“凛子，想喝点什么？”





战车浪漫

栏目主持：苍穹

“《MM》系列”从初代开始就确立了自己独特的世界观，游戏的系统架构也相对完善，玩家在“强化自身实力→击败赏金怪物→用赏金继续强化→挑战更强的敌人”的循环中不断前进。本辑专栏就让我们把目光锁定在系列的前三作，一起看看“《MM》系列”在系统方面的进化之路。

初代、2代、回归——“《MM》系列”的系统进化轨迹

队伍组成

初代角色的状态栏中虽然没有明确的职业属性，但三个人的特性通过数值间的差异以及升级时的成长倾向很好地体现了出来：身为猎人的主角擅长驾驭战车，机械师长于运用工具进行修理，而女战士则是白兵战的好手。2代的三人小组同样沿用了这种职业搭配，虽然在系列的后续作品中引入了诸如厨师、护士、艺术家等等特性各异的职业，但“猎人、机械师、战士”的三人团队始终是最标准配置。另外，主角必定戴着一副防风镜也是从初代便制定下来的惯例造型，纵使是在风格最为迥异的《钢之季节》中也不例外。

老玩家们一定不会忘记在初代最开始的洞穴中，那条被红狼两炮轰杀至渣的生化战斗犬。而在帕鲁的洞穴中，尼娜殉情时身边亦有两条战斗犬。到了《MM2》中生化战斗犬的戏份倍增，因为制作人又给玩家的队伍增加了一名新同伴——战斗犬“波奇”。作为第四名队员，虽然玩家也能给波奇更换装备、配备道具，但这条小狗并不受玩家的控制，在激烈的战斗中时常会做出诸如挖洞、撒尿等让人哭笑不得的举动。正是由于随机性，战斗犬波奇让玩家又爱又恨，爱的是这条可爱小狗的表现经常出人意料，恨的是不受控制也令得它在BOSS战中形同鸡肋、且生存率较低。纵使如此，“三人＋一狗”的队伍还是就此成立并沿用至今。



战车系统





“《MM》系列”从初代就明确了游戏的核心——战车，虽然白兵战的重要性也不可忽视，但

毋庸置疑战车才是系列最大的特色和魅力所在。战车共分为6个部分：主炮、副炮、S–E（特殊装备）、C装置（控制装置）、发动机、底盘。三种不同特性的炮孔作用各异：主炮的伤害输出稳定，是战斗的主力；副炮大多没有弹药限制，范围攻击的特性让它活跃在杂兵战中；S–E的高伤害是对付BOSS的利器，但弹药的限制和高昂的补给价格令其登场的机会有限。底盘、发动机和C装置则关系到战车能否正常行驶，原本没有太多存在感的C装置也在后续的作品中被赋予了更多的功能。除了底盘是无法更换的外，其他各个部分都可以随意替换，利用改造也可以对它们进行有针对性的强化。可供玩家改造的项目有很多，诸如攻击、防御、炮孔、弹仓等等，随着系列作品的不断进化，战车改造的项目和自由度也在不断提升。

租车行同样是系列的一大特色，这里有着数种装备固定的战车可供玩家挑选，其中部分配件甚至是出租车独有的。客服口口声声称“租车无需缴纳任何费用”，但玩家们驾驶出租车作战后才会发现，战后的一多半资金都将转化为租金上缴，真可谓“无奸不商”。不过在前中期玩家的战车强度不足的情况下，租车还是一个不错的选择。在战斗中落到车上的鸟粪，以及从阴冷的洞穴走出来后车上长出的铅质菌类都需要去洗车行才能清除。




战斗系统

“《MM》系列”的战斗分为白兵战和战车战两种模式。前者是几名角色凭借手中的武器与敌人展开贴身的肉搏，虽然操作上较战车更为简单，但多种多样的人类道具可以为战斗平添不少的乐趣。中文版独有的BUG道具“军号”以及效力持久的“烟幕”、“酸瓶”都是BOSS战中的强力辅助道具，“地图”和“BS控制器”在战斗中的隐藏效果也令玩家们惊喜不已。当然只要玩家愿意，在战斗中使用“古币”甚至“男内衣”等搞怪道具也未尝不可……

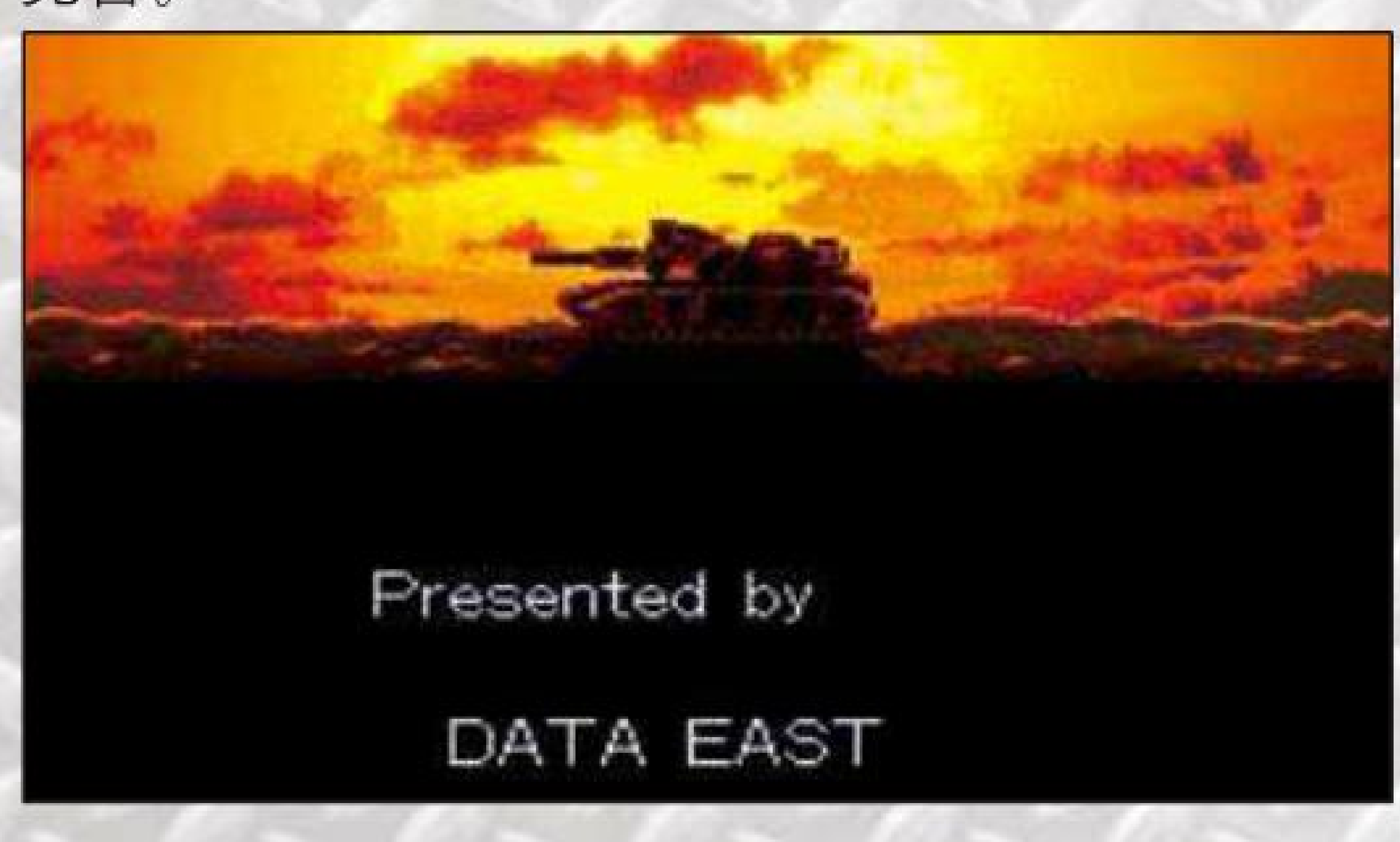


独具魅力的战车战更讲究战术和打法，除了之前提到的主炮、副炮、S–E外，玩家还可以根据敌方的特点使用特殊弹来获得事半功倍的效果。利用“铁弹”（正确译名应为“彻甲弹”）与巨型炮相抗衡就是经典的特殊弹教学战役，初代的另一大BUG“烟幕弹”在后续的作品中都没能再次登场，虽说是为了平衡性而做出的考量，但也着实让人有些许遗憾。2代在引入了迎击系统后，可以利用S–E对敌方的炮弹进行截击，《MMR》中则可以对牵引的战车装配同样功效的援护系统，让第四辆战车有了更强的存在感。看着敌我双方的炮弹在半空碰撞、爆炸，也令战斗更加动感和热血。虽然战车战中无法使用道具，但车辆携带有怎样的辅助道具也将对战斗进程起到关键的影响，比如减轻毒气、催眠气体效果的换气装置，降低电磁伤害的护屏等等。




细节要素

正如前文所说，《MM》从初代开始系统就已经相对完善，该系列在系统方面的进步一直是“稳中求新”。虽然不会出现非常巨大的变化，但却一直是在保持系列风格的同时加入新鲜的元素。2代引入的信箱虽然被不少玩家所忽视，但其却在后来的《沙尘之锁》中得到了大幅强化；自己收集素材、设计战车虽然不能获得全部4种车型，但却能让玩家在其中得到开发创造的乐趣，而缺憾美则促使着玩家们反复游戏尝试制造各种不同的战车；小小的信号弹对于喜欢逃跑的赏金怪物来说却是一个致命的武器；猎人办公室“本周目标”的出现对于玩家而言不但是赚钱的好去处，也是对于敌人出没地点的一大考验；人物称号系统虽然实际意义不大，但还是延续到了后来的3代中；其他新增的要素诸如乘船海上战、自由设置按键功能和面板等都在细节上不断地为系列进行着丰富和完善。





栏目主持：阿鲁

阿鲁
休息了这么长一段时间，相信大家已经积蓄了不少料了。这次就来扯一扯回家后发生的趣事吧。

苍穹
回家的趣事有……（此处略去一万字）吐完了。

马修
可我没回家啊。扶额……

阿鲁
没回家不是理由，你把在你那个掌机群里扯淡的东西拿出来都够放几辑的内容了！

马修
真的没做啥，白天电脑被老爸占领打牌，我就打战国《BASARA3》；晚上电视被老爸老妈占领，我就打《口袋妖怪 黑·白》。

阿鲁
我这次回家最大的感受就是物价飞涨，在家还感觉不出来，一出门就发现用钱的速度不比在深圳慢。重庆这样一个平均工资水平不到深圳一半的城市，消费水平却直逼沿海城市，房价还在不断地涨，怎么活哟！

白菜
所以你逃到深圳来了？

苍穹
在家最大的开销是包红包。

马修
我发现这两年在深圳过年的人也不少……最起码比去年前年多。

酷洛洛
其实是因为回不了家的人多了。

LIKY
那是多了很多，公园全都是人挤人。因为来深圳的最早一批人都开始结婚生子，然后把父母接过来过年。

马修
现在的感觉是，回家过年不如把父母接深圳来过年。

阿鲁
我也是这样认为的，回趟家光机票钱就接近3K，搞得现在过年都不敢回家了。

苍穹
今年考虑这样搞。

紫血漪
10年前我已经是这么干了。

阿鲁
最关键的是我家附近现在到处都在拆拆拆，我家的房子都拆了几年了还不开始修，搞得我回家都没地方住

白菜
重庆现在政府出钱整改房屋外墙。我凌晨2点半拖着行李来到家门口，发现小区门口被拆得不成样子。我很疑惑地观望四周看是不是自己走错地方了……

马修
这两年回家最火大的是的士起步价从5元升到10元！

阿鲁
重庆的的士也涨价到8块了。

白菜
虽然8快，还是很划算。

阿鲁
但是他拒载啊！

白菜
拒载超恶心，下午3点到5点基本打不到车。

阿鲁
你要是不住在主城区，晚上都不好意思出远门，出去了就回不了家了。

紫血漪
广州的士还算厚道，几十块可以跑大半个广州市，深圳几十块只能过几条街……

阿鲁
怎么一直在说这些不好的事情啊……大家说点欢乐的事情吧。

白菜
欢乐的事情。客厅父母看春晚，我在卧室做光盘……

LIKY
做狩猎志吗，那要表扬！

胧月
欢乐的事情：春节我妈单挑保安，保安被揍得落荒而逃。

紫血漪
……

阿鲁
这个你让我怎么吐槽……

白菜
求详细。

苍穹
抄起笤帚和拖鞋一阵乱舞。

胧月

不是撒泼，是真揍。后来那保安叫来两个帮手，不过一看是我妈就赔笑了。

阿鲁

你的母亲还真是不简单，从各种意义上来说……

紫血漪

欢乐的事情：春晚志玲姐姐没穿高跟鞋，还当托了。

酷洛洛

从不看春晚，过年只逛年宵花市+打麻将。

阿鲁

已经好多年没有在年三十晚上看春晚的路过。自从有了电脑有了网络后，就没关注过春晚了。

马修

春晚啊……和吃年夜饭吃饺子一样，对于我来说变成体验和家人团聚的一种方式一种习惯了。

紫血漪

去麻将馆玩三国杀呗。

阿鲁

我看紫血漪最近很沉迷《三国杀》啊 每天回寝室都看到你在玩网络版。

紫血漪

被朋友拉着玩，之前一直玩《风声》。

胧月

面杀，我学会了双武将玩法。

苍穹

各种三国游戏基本都玩，惟独对这玩意儿毫无兴趣。

马修

握爪。我不玩是没时间没精力啊……现成想玩的还玩不过来。人生的杯具在于一天只有24小时。

白菜

三国杀跟三国题材关系不大，看看英雄杀，一个模子刻出来也照样可以玩。不过真三国饭苍穹表示抵制盗版三国题材。

澄香

我过年也没有回家，父母过来过年了，年前和年后我都生病了，刚好来照顾我了。

阿鲁

生病啊……那还真是不幸啊……想起回家之前我也因为某人请客吃火锅吃坏了肚子，可难受了。

马修

感冒了？

澄香

是啊，两次大感冒。不过年后的这次生病倒是有趣，因为我嘴馋……

阿鲁

嘴馋能馋出感冒？

澄香

我吃了朋友从老家带的小鱼，那种小鱼刺非常多，虽然我非常小心可还是被一根小刺卡了，于是立马喝了一些醋。

马修

然后就咳嗽了？

澄香

过了一会朋友说她刚回来，新年第一天，我们来庆祝一下，于是开了一瓶红酒。我又喝了一杯红酒，结果第二天生病了。后来才知道因为醋和红酒是不能一块喝的，当然还有点感冒的原因。

阿鲁

醋和红酒不能一起喝？

澄香

红酒最好不要和酸性饮料一块喝，医生说的，我也不太清楚。

马修

我只知道兔肉不能和姜一起吃。

阿鲁

我只知道蜂蜜和葱不能一起吃，我小时候因为吃了蜂蜜和葱，全身肿得不行。

马修

于是后来就胖了么……

胧月

一直保持吃着？

阿鲁

……推荐乌冬试试，增肥效果立竿见影。

juxi

春节就是大鱼大肉呗，老爸在家啥事都不用做，当皇帝！好久没这么悠闲了，要什么动动嘴就好了！

阿鲁

你当的是皇后吧？

马修

是女王。

胧月

春节回去谁都说我胖了，大鱼大肉不敢吃，捞捞菜叶。

马修

我爸我妈来了后严格控制我吃肉……这是何等的差距。

juxi

你那样子是要严格控制，你爸妈做得对。

苍穹

回去后欣慰地发现 终于有110斤了。

阿鲁

其实我觉得过年回家还是吃吃菜叶好，回去那段时间天天都是大鱼大肉，吃到后来都快受不了了，好不容易说服我妈让我吃了一顿面条。

澄香

你们爸妈对你们都太严厉了，我这么胖我妈还天天说我太瘦了多吃点。

马修

澄香你好意思说你胖……

阿鲁

我妈也非常严厉的，每天中午都要叫我起床吃饭，懒觉都睡不了……

胧月

太严厉了，那么早就叫你了啊。

阿鲁

我要不吃饭我妈就开始抱怨说买来的东西多，不吃要坏。吃个面条都要求爹爹告奶奶，什么世道啊……

咕噜

你们这群身在福中不知福的人！

咕噜

对了，昨天情人节，大家收礼物没有？

阿鲁

昨天在无数群里都能看见单身汉的诅咒。

白菜

昨天在群里看到有人说杀一通宵金银火龙，拆散一对是一对，杀一个麻痹一个，还要在麻痹的那个面前挖另一个的素材。

胧月

不是玩连连看？消灭一对是一对。

白菜

凶残程度不一样……

阿鲁

单身汉的怨念啊……

经典主题乐园

好游戏 永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题 同人改版



游戏界从来就不缺乏充满创意的玩家，无论是独具个性的打法还是各种极限挑战，都体现了他们对于游戏的深刻理解，而修改则是玩家对于游戏本身进行探索的另一种体现。要追溯最早的同人改版游戏已是无稽可考，不过当年国产的“数百合一”卡带中，使用不同子弹开场的《魂斗罗》就是最简单也是最为典型的改版。游戏产业发展至今，修改的技术和方法也在不断提高，简单的数据修改已经满足不了玩家们，于是通过修改令游戏改头换面、增加乐趣成为了改版者们新的追求。

◀有“90坦克”、“削草坦克”等别称的《烟山坦克》是最广为人知的改版游戏系列。

吞食天地II 秋风五丈原

游戏类型	RPG
游戏版本	2.51

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

RPG版的《吞食天地Ⅱ》是FC时代在国内有广泛影响的游戏之一，在国内外都有不少高手对其进行改版，本辑特别推荐的是日本方面集合众多改版者之力修改而成的《秋风五丈原》。

本改版的时间段在刘禅即位以后，主角便是六出祁山、鞠躬尽瘁的诸葛亮。游戏中设有分支路线，玩家可以选择汉中、荆州和长安三条北伐路线(长安路线根据魏延的建议“出子午谷奇袭长安”而来，不过此版本尚未完成该路线)，不同路线的剧情有所差异。游戏的地图发生了不小的改动，失街亭、斩魏延、火烧上方谷等《演义》中的知名事件都得到了完美再现。而本改版对系统也进行了大刀阔斧地改革：击柔、倍击、归还三大计策回归；兵粮系统融合在了战斗中；武将增加了猛将属性，关系到能否进行连续攻击；敌方的兵力会随着玩家队伍的等级而提高，保证了战斗的难度；重新引入初代的武将降服设定，而通过合体系统还能派生出一些平时无法擒获的敌将……游戏中还有大量的支线事件和隐藏BOSS战，虽然没有汉化版，但喜爱原作的玩家绝对不能错过！



◀游戏中不少头像来自于SFC版的《吞食天地三国志群雄传》。

特别推荐

三国志 无双的大陆II

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	SLG
游戏版本	081111

《霸王的大陆》同样是极具影响力的FC游戏之一，其改版也是层出不穷。“《无双的大陆》系列”改版是由我国玩家修改而成，从其名称就能看出，本改版的灵感来自于光荣公司的“《无双》系列”，这里介绍的是知名度较高的2代。

游戏中引入了《无双大蛇》中的全部武将，并追加了吕玲绮、立花宗茂等人气角色，头像的绘制非常精美。本改版强化了战斗的乐趣，而游戏的难度也有质的飞跃。武将分为神、斗、智将3种，特性各不相同。部分猛将的武力可以破百，而通过读书也能让智力突破90，配合着精良的装备，冲入敌阵后甚至可以毫发无损、全身而退。原版的“爆炎”在这里被改为了超大威力的“无双”，瞬间清场的感觉非常爽快。带兵转战全国，将知名武将尽数收入麾下的成就感更是无可比拟的！



▲战斗时的4个基本阵型以及兵种外观也都经过了修改。

口袋妖怪 绿宝石386增强版

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	RPG
游戏版本	7.0beta1



▲改版中可以挑战初代主人公小志，游戏的难度也有所提升。

386版的《口袋妖怪》是系列玩家们绝对不会陌生的一个改版，由于原作中想要集齐全部怪物必须联机交换，这也让使用模拟器或者是找不到同好联机的玩家们头痛不已，386版诞生的初衷正是为了让单机玩家也能集齐全部怪物。这里介绍的增强版是在《绿宝石386增强版》的基础上又进一步地修改和强化。

本改版中神兽级的怪物们被分布到了各地，只能通过剧情各收得一只，除了满足玩家的收集欲望外也没有降低神兽的稀有度。少数怪物的特性以及技能效果经过了调整，部分《钻石・珍珠》里的怪物也引入到了游戏中。本改版对地图的构造做了适当改动，而新增的迷宫“幻の象”里重现了不少GB时代系列中的经典场景，能让对原作烂熟于胸的老玩家感动不已。此版本还对之前汉化版中出现的文字错误进行了修正，值得口袋迷们反复玩味！

恶魔城 世纪末的复仇

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型	A・RPG
游戏版本	Final

本改版由《白夜协奏曲》修改而来，最大特点是加入了尤利乌斯、西蒙、恶魔祖斯特等系列角色，这些新角色都拥有专属的副武器，操作特性也各不相同。不过除了尤利乌斯外，其他人都无法打开菜单进行配置，去除了装备等要素的游戏方式更贴近于传统的ACT式《恶魔城》。当然喜欢原版风格的系列粉丝也无需担心，来自《晓月》的年轻版尤利乌斯能让玩家们感受到全新的A・RPG式的《白夜》。另外，本改版还有FC版的洛克人和马里奥登场，操作着两名乱入角色在城堡中闯荡毫无违和感，想体验不一样的《恶魔城》就赶快试试吧！

最后说明一下，想使用不同角色需要输入特殊名字，关系如下：尤利乌斯（JULIUS）、西蒙（SIMON）、超级西蒙（SIMONX）、恶魔祖斯特（JUSTEX）、洛克人（ROCKMAN）、马里奥（MARIO）。


▲想体会正统《恶魔城》的话，年轻版的尤里乌斯一定会让玩家满意。

掌门人

主持 马修&胧月
插画 西瓜树

虽然今年回暖得比较晚，时不时就来个冷空气入侵什么的，但春天还是越来越近了。一年之计在于春，各位玩家在这个新的兔年又有些什么计划和打算呢？嗯，作为学生，学习成绩要不错，这样玩游戏也可以理直气壮；上班的则都要为了加薪努力，经济基础决定上层建筑嘛。而随着3DS的发售和PSP后续主机的公开，新的掌机时代也已来临，最后就祝望大家都能轻松入手到新的掌机。接下来，就开始春节后我们的第一辑掌门人吧。

简直了……

小编们觉得值不值得买块大容量的PSP电池来玩游戏？

广东佛山 Wiko

酷洛洛：那要看你自身的情况了，如果经常带PSP外出游戏的话，大容量电池确实能派上不少用场，而如果平时只是在家里玩一玩的话，原配的电池也足够了。

乌冬：还有像《MHP3》这种需要经常联机的游戏消耗电量特别大，不想在兴头上没电的话大容量电池还是有必要的。就拿阿鲁来说吧，以前每次出去吃饭联机时，他那块不争气的电池就会在关键的时刻没电，所以现在阿鲁吃饭带PSP都会被我们直接鄙视。

阿鲁：这……简直了……再说我也换了电池了啊。

前段时间玩了PSP的《最终幻想Ⅱ》，感觉画面比以前的FC版进了一大步，但好像难度也降低了，那时候想过关只好进行疯狂自虐，而现在打BOSS几下就干掉了，也许是现在又更多深入的研究吧——这些都是小编们的功劳。

鹿泉 商涛

马修：当时我也留意了，PSP版《最终幻想Ⅱ》的画面虽然保持FC版的风格，但视觉效果等各方面的表现都堪称华丽！

胧月：《FFⅡ》的音乐给我留下了很深的印象，当年MD上的国产RPG《吞食天地3》还用过。



阿鲁，问你一下，为什么我打怪物的时候都有一种好胜感？比如让怪物先打我的时候，我都会觉得“太嫩了”，有些怪物愤怒之后，我都很兴奋地说：“来吧！一决雌雄吧！”怎样才能改掉这种习惯？

厦门 马天成

酷洛洛：改不了了，天生的！

乌冬：看着你这热血的台词，怎么有种既视感……

阿鲁：多玩玩《俄罗斯方块》，没准对你的病有好处。

马修：喂，别黑《俄罗斯方块》……

只言片语 考试考试，高三以来总觉得一直在考试……（津）

纠结的一天

囧到了，上学时不小心挤掉了早点，下车后发现手机黑屏了。听MP3吧，耳机全废了，万恶的挤公交呀！等到了学校里发现很多同学都在朝我笑，我拿出镜子——竟然也裂了，然后发现我的脸上有口红印，真是纠结的一天啊。

湖州 森森

马修：所以呢，挤车的同学一定要给手机游戏机什么的配上硬壳包保护。

乌冬：你应该庆幸脸上的是口红印，不是脚印。

伊娃：说到口红印，那谁谁谁都羡慕死了！

白菜：敢早一个小时出门吗？各种清爽，各种方便。

酷洛洛：早上的公交就跟打仗一样，这个噩梦直到我上大学才肯散去。

机器人

一日本人与同学在麦当劳里聚餐，排队时发现一位很像语文书上插图里的一位姓鲁的帅大叔，对服务员说："小姐，这有插座吗？"服务员回答："没有，您想要吃些什么？"大叔说："我不吃东西，只充电。"说完就转身出去了。这时那个服务员很惊奇地自言自语："科技已经发达到机器人到处跑玩了么。"我也忽然一惊，难道那位大叔真的是……

湖州 Jason

苍穹：这位服务员小姐的吐槽功力也很深啊。

白菜：对不起，我看着头四个字犯迷糊了大概10秒左右才回过神来。鲁大叔只是单纯想给手机充电，你们别这样。

阿鲁：没错，那就是我啦！开玩笑啦……噗！

酷洛洛：阿鲁的能量来源不是食物，也不是电源，是爱，是爱！（杜比5.1环绕立体声）

马修：你们……明明Jason同学说的是像语文书上的鲁大叔嘛。

联机

我记得我玩PSP的6年中，只联过两次机，其中有一次是和我哥哥联《MHP》，那叫一个爽啊！可是现在联不了了，我想众小编应该可以天天联《MHP》吧？真羡慕！但不知道小编们谁玩得最好呢。

沈阳 富忠华

苍穹：个人买PSP以来只联过一次机，当然这跟喜好的游戏类型也有关。编辑部的猎人众们每天联机的确很欢乐，要问谁玩得最好么……爆个料，一般谁说没空联机的时候其余猎人众们就会齐声喊道："XX，没你不行啊！"

马修：小编们每天吃午饭前都最少三四个人联《MHP3》，不过阿鲁换电池前经常掉线。

初音大爱

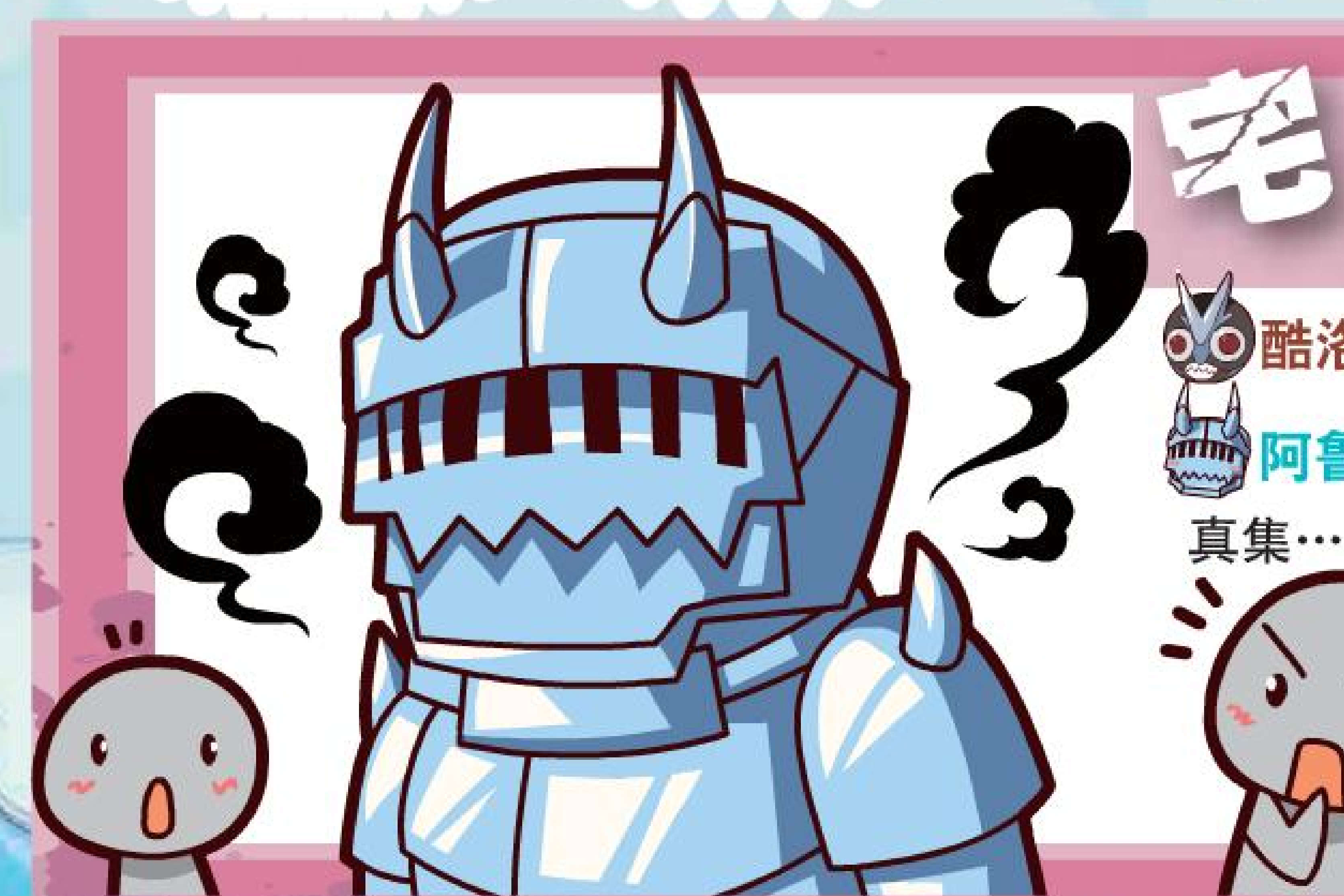
超喜爱初音，而且越陷越深，初音的歌都是魔音！在我的带领下，班里有越来越多的人喜欢上了初音，已经到了愈演愈烈的地步，上自习时竟然有好事者买大葱发给每个人，让大家唱《甩葱歌》，我无语了……在怀疑我们班的人有没有中二病。

乌鲁木齐 任天dog

白菜：等等！你这个症状不叫中二病！

阿鲁：这位同学对中二病的理解貌似有问题……

伊娃：《初音》的音乐最近可是很多电视台综艺节目的常用音乐呀！



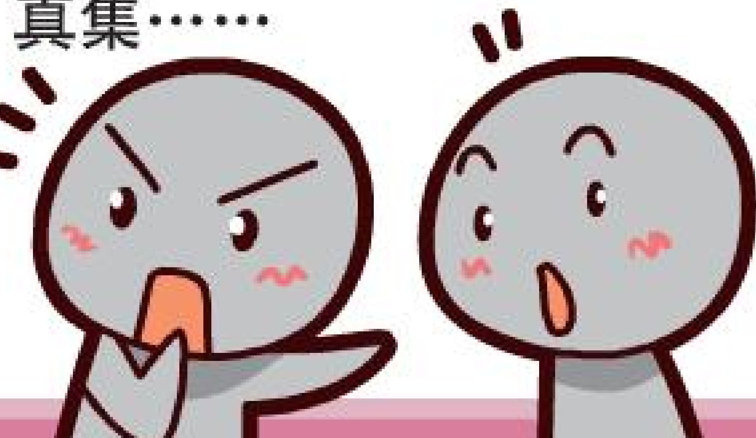
宅

总听人家说"宅"，"宅"到底啥意思？向鲁叔求正解！

南宁 莫为

酷洛洛：最近宅AKB48的鲁叔感觉如何啊？

阿鲁：那是相当给力啊！你看我这CD，这写真集……



白菜：不用问，看一眼鲁叔，你的问题就解决了。

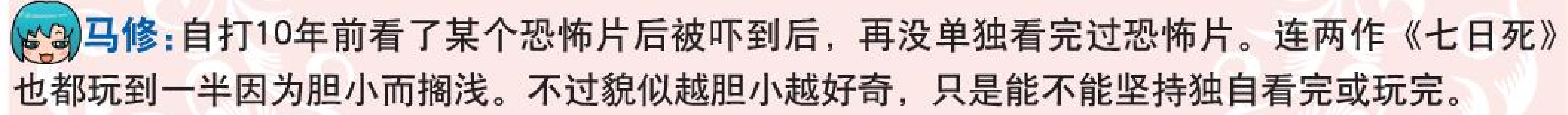
只言片语 兔年了，我最喜欢兔兔了，可老爸老妈不让养。什么时候才能有个《任天兔》呢？期待中。（大连 刘丹）

恐怖片

最近在同学家看的《咒怨》和《见鬼》，吓得连游戏都不敢打了……顺便问一下哪个小编胆子小但爱看恐怖片？我就是这样的人。

上海 周宇坤

酷洛洛：记得大学的时候有一年都是拿《咒怨》铃声做自己的手机铃声，每次电话一来就浑身是劲。



马修：自打10年前看了某个恐怖片后被吓到后，再没单独看完过恐怖片。连两作《七日死》也都玩到一半因为胆小而搁浅。不过貌似越胆小越好奇，只是能不能坚持独自看完或玩完。

苍穹：恐怖片不常看（个人更喜欢悬疑片），恐怖游戏倒玩了不少，不过如今的《生化》都已经不能归到这一类中了。希望3DS的《启示录》真的能像宣传中所说的，回归系列的恐怖感吧。

胧月：现在的恐怖片很多能当喜剧片看，胆小有胆小的好处，不至于少了这份乐趣。

无人联机

进入大学了，因为专业原因，班里男生很少很少，都没有人跟我谈动漫和联机了，很孤单的说。

苏州 钱程

白菜：我还是第一次看到有男生因为班上男生少而抱怨……知足吧你！

阿鲁：本人大学男女比例1：9，也不至于找不到志同道合的朋友啊，我就不信整个男生寝室里找不到一个喜欢玩游戏的人。

苍穹：当年大学里男女生比例9：1，也没见有人联机的飘过，貌似都玩网游去了（摊手）。

胧月：和女生谈，没什么好缩的。不要先入为主地认为“女生除了腐就啥也不懂”。

成长的见证

我家的电脑从我四年级一直用到现在，陪伴我6年了，配置一直没变，所以VCD光驱看不了《掌机王SP》的碟，“口袋光环”的问答题都是蒙的，拼RP了。不过今年过年就换新机了，旧的当然……留着，它可见证了我的成长啊！

韶关 九头

白菜：以电脑的更新速度来看，你的成长记录几年内就会堆满你的卧室，所以要舍得放弃。

马修：我老家的电脑还是2003年买的，至今没升级过，好在父母玩的游戏都是些在线的棋牌类，机能够用，呵呵。

作为女生，抗议！

真是气人呐！每次登上“交流空间”的女生不是没有就是不到两个！作为一个女生我表示抗议与愤怒。

潮州 XYZ

阿鲁：对于这位在姓名一栏填的是“不记得”的女生我表示抗议与愤怒。

马修：这个……男女比例失调的问题在“交流空间”也比较严重呢，所以，各位女生请积极行动起来，在调查表上“我愿意在交流空间公开的我的信息前”打上挑。

入迷

我第一次玩《猎人》，开始认为没有《噬神者》好玩，但玩着玩着就入迷了，真是神作呀！

胧月：个人还是挺喜欢《GE》的，对手太过强大并不是它的错。

酷洛洛：有你这想法的人其实不在少数，顺带一提，白菜最近已被众人笼络成为猎人的一份子了。

白菜：这是个陷阱！我是被人陷害的！等我回过神的时候已经……

乌冬：那是白菜他自己说春节回家要和自己的死党玩的，结果回去后玩了一个春假的《三国杀》，和这位同学的情况不一样。

苍穹：白菜竟然没做好“寒假作业”……

只言片语 为3DS而来，不知是否会为方便面而亡。（吴川 林茂）

敢不帮我打轰龙吗？

同桌上课玩《MHP2G》时被地理老师捉了。老师看了看，说："《MHP2G》！"这时画面上的人物正在被轰龙撞，老师又说："讨厌的金手指。"然后再接一句："你这个周末来我家帮我打轰龙，不然你的PSP……"最后抬起头来大声说："欢迎大家周末来我家砍怪！"全班的嘴都碰到地下了……

南宁 莫为

胧月：这地理老师应该很有人气吧。

乌冬：《MHP3》出了，你们交流得怎样了？

白菜：我倒觉得你们应该多观察他最近有没有什么打不过的怪，如果有的话，上课玩的时候就要小心点了。

伊娃：你们……上课不玩才是正确的吧！

拾金不昧

学校暂时搬走时发生件事情，那时我初一，一天下午自修时，我发现有两元钱躺在地上，便拾起来很诚实地上交了，老师问谁掉了钱，没一会儿就被人认领了。回家时我发现我留作坐车的两元钱没了，无奈之下只好跟着公交车跑了五站路，杯具啊，555……

上海 山芋头

白菜：请问认领的同学第二天怎样了？

阿鲁：回想我初中的时候，公交车的车票才2毛，现在都涨到2元了，真是怀念以前的物价啊……

马修：就当锻炼身体了吧。话说我还真不敢捡钱，每次捡钱后都会伴随着霉运，而且霉运的大小和捡钱的面额成正比。

玩家调查1. 大家理想中的PSP2是什么样的？

超好的画质，超大的平米，一流的手感，看上去非常时尚。

苏州 Nero

屏幕稍微大点。

福州 小贝一族

高清的画面，更大的屏幕，更小的机身，以及3G功能。

舟山 王思峰

支持电视输出。

昆明 许海涛

和PSP go一样便携可爱，有双摇杆、十字键及触摸操作，分辨率更高，内存更大，支持游戏也更多。更重要一点，上网会比以前更快更方便，破解会更难。

邯郸 Demon Hunter

兼容所有PSP游戏，玩出PS3的效果，无比强大，价格极其亲民。

宁波 Wong rei

应该有触屏吧，再加上个3D化，嘻嘻。

石家庄 小猛

10G容量的新光盘载体，双摇杆+触屏，机能不用超过PS3但要超过PS2，以及非滑盖设计……

贵阳 王士吉

性能超越PS2，接近PS3。

广州 苏冠霖

触摸屏，两个滑杆，滑盖。

昆明 小李

PSP的后续掌机已然公布，而这个调查则是在"PSP2"公布之前读者们寄回来的。看得出来，触屏、机能、双摇杆都没有让各位失望。比较有分歧的主要体现在是否有滑盖这一问题上。事实上，拥有滑盖的PSP go确实小巧精致得让人爱慕，但对按键手感的影响却也无法忽视。那么，就期待更多PSP后续主机的新消息吧。

玩家调查2. 你会为哪款游戏购买3DS？

《口袋》，必须的。《怪物猎人》，可能会出。

天津 YZX

《深爱3DS》！鲁哥，请让我上书啊……

盖州 小鹰

《新·光之神话》、《任天狗》、《潜龙谍影》。

南京 近视先知

3DS版《王国之心》和《深爱3DS》。

广州 洪哥

《战国无双 编年史》和3DS版的《超级大战争》。

上海 王菁益

3DS版的《王国之心》、《深爱》以及《口袋妖怪》。

武汉 张帆

《雷顿VS逆转》、《机战》、《生化危机》。

贵阳 孤狼

当然要《口袋》、《深爱》、《雷电十一人》。

铜仁 阿道夫

主要还是《口袋妖怪》新作。当年只过了一个迷宫的《时之笛》也期待下。

福鼎 乔巴

《卡比》、《马里奥》、《塞尔达》、《口袋》、《火纹》、《超级大战争》……当然是期待任天堂那些看家系列的新作啦。

上海 杨·LH

任天堂独有的超大作游戏群让任天堂的每一代的主机都有着相当稳定的用户群，而第三方大作的加盟，无疑也使很多玩家打算入手3DS。

只言片语 高三了，写回函都是上厕所的时间……（大连 紫血青龙）

玩家画廊



马修：出于美观，隐藏了1后面的十多个0——嗯，一定是这样的。

荆门 ALEX



马修：这位同学玩的《斯巴达幽灵》看样子也是中文版哦。

深圳 明小



湛江 初音未来

马修：话说这个东西的原型到底是猫还是小狗呢？

双流 宋浩田

马修：不知不觉，魔女已经成了可爱的代名词了……



马修：风格相当猥琐，上面“宝茱姐，我是你的……”是“告白”？

北京 房宽京

你一言我一语

因为没玩过《MHP2G》所以被一些同学认为我游戏智商低且不可能玩好《MHP3》。能否打好《MHP3》关系到我的游戏荣誉，像我这种没玩过《2G》的有希望打好吗？

苏州 浩瀚无边

LIKY：说实话，《2G》的难度要比《MHP3》高出不少呢，所以你完全不用担心。不过作为初学者，上手起来还是要花不少时间的，尤其是本作武器增加了不少新招式，熟悉起来要费上一番功夫，但只要不是动作游戏白痴，相信你一定能搞定的。

前几辑马修丢了钱包、小P及若干东西后留下一句“钱可以丢，但快乐不能丢了”这句话已经被我好好珍藏起来了，遇到不如意的事情都会拿出来鼓励自己：XX可以丢，但快乐不能丢了！

河池 戏言

马修：快乐不能丢是必然的，但以后多加小心也是必需的，不然常鼓励自己快乐也够受的，呵呵。

最近iDSI的L键与R键经常按了没反应，已经不是第一次发生这种情况了，有什么有效的解决办法吗？

贵州 唐剑

马修：无论PSP还是NDS，L、R键出现问题后，拆开把导电胶皮给擦擦基本都可以解决。擦完还是经常失灵或对自己动手能力很不放心，那就只好去游戏店啦。

看了《MHP》的强劲势头、索尼的盛况空前，再看任天堂因3DS而暂时大作空缺，不禁为3DS担忧。但上网一看，3DS依旧让人热血沸腾啊。

张家港 ある

马修：阿鲁同学不必不必为NDS和3DS担心，有个词叫什么来着？信任，对，相信任天堂嘛。

我最近交了一个女朋友，但我反感她看韩剧，她反感我玩游戏，一聊到彼此爱好就会争吵然后不欢而散，好郁闷啊。

茂名 李兴

马修：求同存异吧，保留自己的接受对方的。而且你也可以直接或迂回地把她改变成游戏玩家嘛，毕竟咱们谁都不是天生就好玩游戏的人。

春节也过去了，寒假过去了，我短暂的快乐就这么结束了。唉……

桂林 JAY

马修：开学了有开学的乐趣，乐观起来，JAY老弟。

“《掌机王SP》新旅程的中点，我的《掌机王SP》的终点……”不是句号，是省略号，我相信我与《掌机王SP》永无句号！

济南 张奕麟

马修：这位老读者当初曾经因为我们刊登错他的名字使他在收取奖品时经历了些麻烦。既然大家都这么支持，小编们也得在兔年再加吧劲。

年后外甥女就要带朕的PSP去外地训练了，不知何日再见，悲剧。在外漂泊的P，走好！

保定 皇上

马修：女孩子基本都细心干净的，皇上陛下就放心好啦。而且你的担心也告诉了我们，你的外甥女也是小玩家了，十有八九是皇上陛下您影响的吧。

我们班里终于掀起了掌机热潮，这个寒假就有数人表示要购入NDS或PSP。开学就可以联机了，然后我以长辈身分无限秒他们，哈哈。

郑州 伟大漫画家

马修：乱拳打死老师傅的案例早已见怪不怪，漫画家同学不要因为是前辈就轻敌哦。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
杨翊	141	玩家点评	魔法门 英雄交锋	稿费逾期退回，请重新确认地址邮编

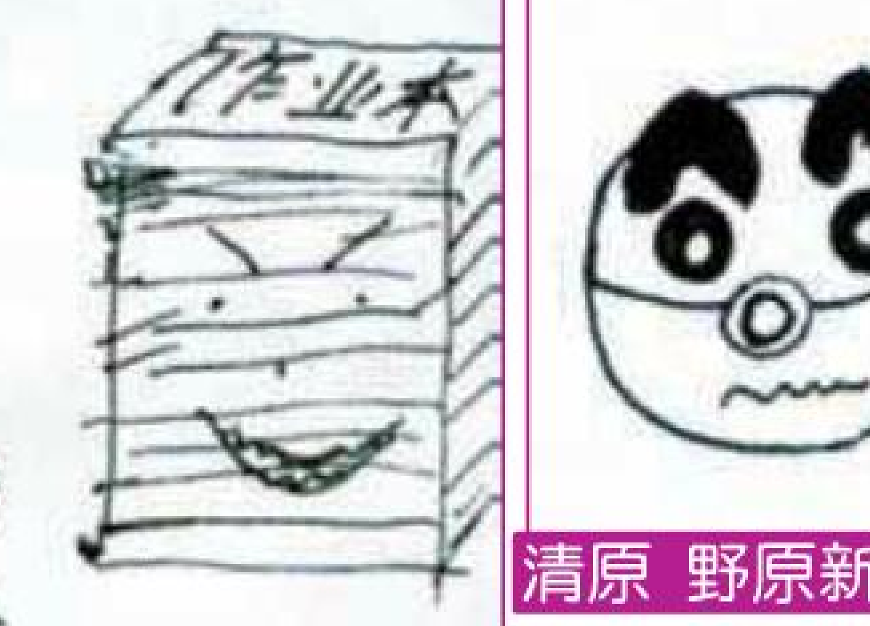
只言片语 本来不打算看光盘中的《MHP3》，想自己以后打出来，结果我一忍再忍，最后还是没忍住，看了。（常州 姚昕）



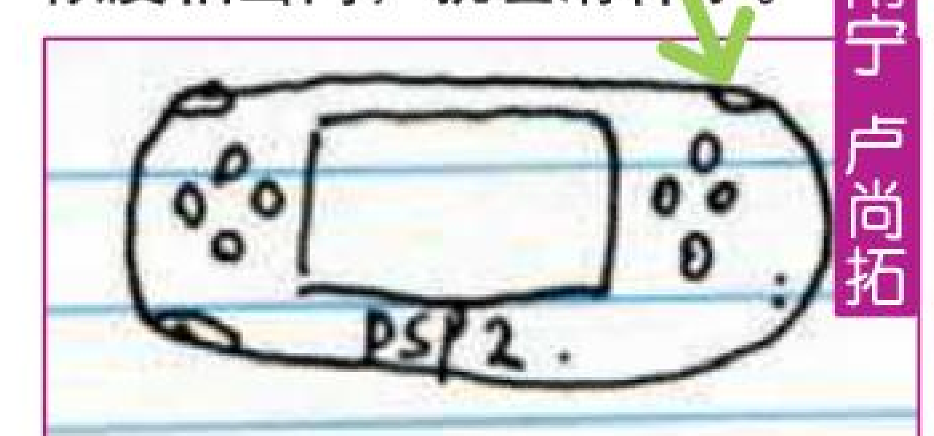
厦门 小高

马修：小高同学自绘的小编形象，挺可爱的。

马修：作业如山……都忘了自己初三时候怎么过来的了。



广州 连章凯



清原 野原新之助

马修：看了画这自画像的朋友的笔名，果然他画的是小新的精灵球变身。

马修：这是150辑调查“理想中PSP2是什么样”的无字回答，和公布的机型比，轮廓相似度相当高，就差滑杆了。

南宁 卢尚拓

厦门 天の包子

马修：自画像挺帅的，玩的《口袋》新作似乎是《黑》版。





重庆 任天猫

马修：有人暗害可爱的艾鲁猫……一分钟后猫猫会怎样呢？

221元买下一台PSP！

低价竞拍系列活动第3期已结束！

本期竞拍品：PSP一台。

中拍价：221元

中拍者：网站会员——扼腕软体

真名：谭亚维

城市：湖南衡阳

QQ号码：451495973

EMAIL：nanjitoood@sohu.com

出价策略：出价时因为想到前两次的价格都在100元之内，所以这次肯定很多人报价靠前于是就选了一个两百多的价（真相是我2月21日生日）。

中拍感想：真没想到自己居然会这新年期间拍中PSP，感到非常开心，这是我新年收到的最好礼物了，非常感谢UCG，希望UCG越办越红火，在新的一年里大展宏图、蒸蒸日上，能带给玩家读者们更好的游戏资讯。

低价竞拍活动第4期已经开始！

本期拍品为价值554元的北通MVP无线高清套装，包含MVP球王2手柄一个、特洛伊手柄一个、HDMI高清线一条。

大家快来jp.ucg.cn试试水平与运气吧。





《掌机王SP》邮购信息

《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第62、63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～111、131～133、147、148、152辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、29、36、37、38、39辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、《怪物猎人狩猎志VOL.9》，定价12.00元，《怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本》，定价42.00元。《卡牌·桌游》第7、9辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 工作生活，身体重要。不要通宵，通宵伤神。空闲时刻，不忘健身。养成习惯，好处多多。（钦州 Unicom）



3DS发售在即，大家都做好准备了吗？不知道有多少真饭会第一时间入手啊，当然前提是“有钱”的真饭，不过3DS这个时间发售也算刚刚好，正好过了一个年，压岁钱收得如果还算丰厚的话，那就不要犹豫了，呵呵，下面来看看本辑的FAQ。

栏目主持：LIKY

在《轻音少女 放学后的演奏会》中如何变换房间场景？

中山 郑坤柏

这个需要在选择游戏模式的界面里按下△键，然后使用“小物”这一栏里对应的道具才能切换场景。其中对应场景切换的道具分别是：别庄の写真（用琴吹䌷弹Dear My Keys 键盘の魔法并达到B以上评价）、ピクニックシ-ト（用中野梓弹じゃじゃ马 Way To Go并达到B以上评价）、切符（用秋山澪弹レッツゴ-并达到B以上评价）、福引券（用田井中律弹カレ-のちライス并达到B以上评价）、键（用平泽唯弹ギ-太に首ったけ并达到B以上评价）。

迅龙只能用麻痹陷阱捕捉吗？有时我猫车以后体力和耐力槽还是维持泡完温泉后的最大值，是不是游戏产生了BUG？

成都 王恒禹

迅龙平时只中麻痹陷阱，而发怒后是麻痹陷阱和落穴通吃，如果玩家身上只携带了落穴，可用音爆弹先将其激怒。后面问的情况，是因为饮料发动了“猫的附加术”效果。

《口袋妖怪 黑·白》里能抓到以前《钻石·珍珠》的神兽阿尔修斯吗？

山西 邵林其

虽说游戏里没有直接提供阿尔修斯的捕捉方法，不过最近《口袋》官网搞活动送阿尔修斯，只要通过Wi-Fi连接PGL，并在下载页面输入さばきのつぶて，就可通过梦世界把阿尔修斯传到《黑·白》里，不过该活动的截止时间为2011年1月31日，现在已经……



《啪嗒嘭2》怎样救祭师啊？她跌出车外就Game Over了。

中山 周嘉乐

你说的是美典被绑架那关吧，其实那一关的难度不高，只是要保证运送美典的车不被破坏。押运人质的车怕火，因此此战中出战的弓箭手切忌装备火属性的弓箭，这样一来过关应该就不成问题了。

PSP有时候发出的响声是怎么一回事？例如卡死后关机“咔”一声。

沈阳 达达

这其实是十分正常的现象，只是死机时主板因断电发出的响声而已，理论上不会对机子产生危害的，大可放心。

只言片语 时间真快，一转眼《机战》都20年了。（郑州 达达）

《WOWTCG》是否是自制软件？

上海 孙超

《WOWTCG》是魔兽世界的集换式卡牌游戏，并不是任何自制游戏……

400元买DSTWO和8G TF卡值吗？

天津 YZX

坦白说，有点不值，DSTWO平均价格在180～200之间，超过这个范围已经算是买高了；而8G TF卡以金士顿的原装卡为例，一般不超100元。

1.《口袋妖怪 黑·白》中，哪只精灵能掌握“蘑菇孢子”？我想抓一只持有该技能的精灵当强力催眠PM。2.之前《黑·白》攻略中说：进去宫殿中途会被传送到联盟外的精灵中心，可我从开始打四天王到最终打败凯切斯，这过程中怎么都没被传送出来呢？是不是要站到某个特殊机关处？

苏州 浩瀚无边

1.《黑·白》中登场的新精灵中，No.590投球菇和进化后形态No.591球桶菇都可以通过升级习得“蘑菇孢子”，分别在50级和62及学到。2.是要在一个房间踩传送点才会传送到联盟外的精灵中心去。

小弟我最近挖护石时挖出一个属性攻击+5的护石，但这个属性攻击除了护石貌似没有其他加技能点的方法了，求教怎样使用属性攻击强化这个技能～感谢。

Email 鱼飞鱼飞

“属性攻击强化”是煌黑龙套装附带的技能，其效果为使近战武器的属性攻击（火、水、冰、雷、龙）达到1.1倍，远程属性弹的效果达到1.2倍，可以与“X属性强化”技能效果叠加，非常强力，当然，只有打死煌黑龙后你才有可能获得这些。与这个技能相关的装饰品有“属攻珠【1】”和“属攻珠【3】”，也需要用到煌黑龙素材制造。



▲煌黑龙套装的样子似乎缺少一点美型。

NDS和PSP上出过几款原创《女神转生》作品？马上要发售的《Persona2》跟《3》的区别大吗？我很喜欢《3》。

南宁 黄光景

原创作品有NDS上的S·RPG《恶魔幸存者》和RPG《奇幻之旅》，素质都很高。《P3》虽加入了一些原创要素，不过仍是PS2版的复刻。4月的《P2》是“《P》系列”中的古派，以剧情出众，没有恋爱要素。

如果我到日本去买台PSP，那肯定是没破解的，那我是否能带回国内来破解呢？

常州 姚昕

PSP是否能破解与在哪里买的无关，只和PSP的版本有关。就目前来说，6.35以下的版本都已经能成功破解了，随着时间的推移，破解程序也会逐渐完善，想购机就不要再犹豫了，赶紧入手吧。

《MHP3》中，被虫子攻击后，身上一直冒气是什么意思，没感觉到受伤害啊！

南宁 李健

被虫子吐出的酸液攻击到，猎人身上就会冒气，代表陷入状态异常，如果是被飞虫酸液攻击到，异常状态是属性耐性下降（全耐性-10），如果是被地虫酸液攻击到，异常状态是防御力下降（防御力-20%），两种异常状态会持续一定时间，服用“抵消果实”（ウチケシの実）可以解除属性耐性下降的异常状态，使用耐力之种可以解除防御力下降的异常状态。

书上说《寄生前夜 第三个生日》中，《FF13》的服装需要官方联动码才可以解锁。但既然有人用老金解锁了，小编可不可以把金手指公布出来呢？

北京 徐辉

全部服装要解锁的确比较耗时，有需要的玩家们使用以下代码吧。

```
_S ULJM-05798
_G The 3rd Birthday
_C0 全服装
_L 0x114AB75C 0x000007FF
```

能不能给一下《MHP3》集团演习各个任务S评价的条件？

沈阳 达达

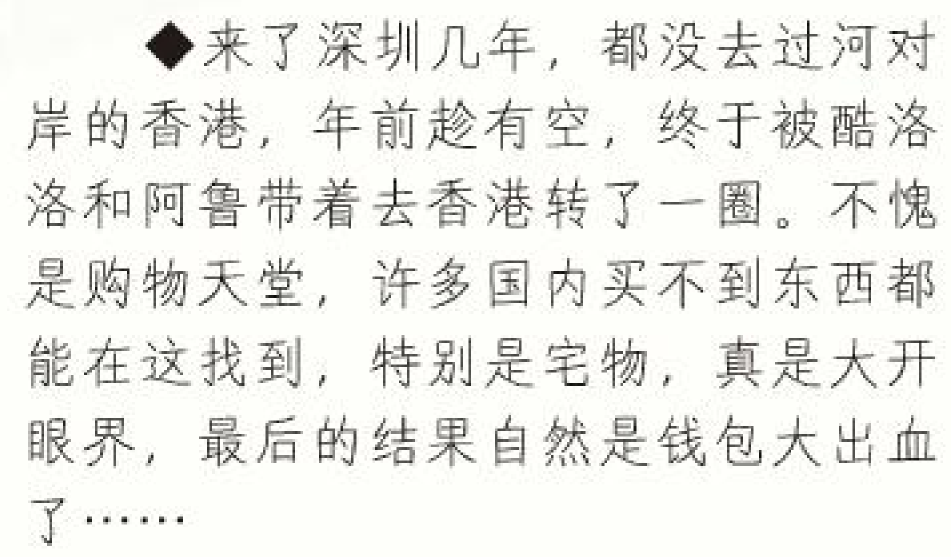
具体的如右表所示：

任务名称	S评价所需时间
アオアシラ讨伐演习	4分钟
ウルクスス讨伐演习	4分钟
ハプルボッカ讨伐演习	6分钟
ロアルドロス亚种讨伐演习	5分钟
ベリオロス亚种讨伐演习	5分钟
ドボルベルク讨伐演习	6分钟

只言片语 自己果然是一个标准的游戏爱好者了，从未曾有过对一件事物有这样的热情，这样不知疲倦地去关注它。有爱好并投入爱好是如此幸福。（泉州 Heart）

小编寄语

乌冬



◆来了深圳几年，都没去过河对岸的香港，年前趁有空，终于被酷洛洛和阿鲁带着去香港转了一圈。不愧是购物天堂，许多国内买不到东西都能在这找到，特别是宅物，真是大开眼界，最后的结果自然是钱包大出血了……

◆每次过完年回来都会漏点东西在家里，上次漏了耳机，这次则漏了PSP数据线，虽然不是什么重要的东西，但没有的时候还真不方便。

◆看人花钱真是一件惬意的事情，周末陪白菜、酷洛洛和阿鲁去华强北扫货，三人买得那叫一个豪爽，不过更豪爽的还是酷洛洛，详情可见酷洛洛的小编寄语第一条。

酷洛洛

●屋漏偏逢连夜雨，船迟又遇打头风，前段时间PSP才掉进水里，现在又轮到刚买的显示器迎面撞地板，整个前盖都撞开了，要不是刚买可以换，我整个人就悲剧了。

●最然这期负责的是和《三角开拓者》，其实本人更希望抽时间玩一下《女武神3》，无奈没时间，还是悲剧……

●最近帮阿鲁选单反，弄得自己也想入一台，到底A55好还是550D好呢，还是说等A77和600D?

●冷冷暖暖里，情意亲亲疏疏间，人大了要重聚更难——叶德娴《赤子》。

苍穹

◎学生时代的寒暑假多半是用来抓紧玩游戏，这次难得的春节假期个人碰游戏的时间着实不多，更多的是陪家人和朋友饮茶、聊天。自己也终于购置了一个书橱，把十余年来的藏书以及数百本游戏相关刊物都放了进去，场面蔚为壮观，颇有点夙愿得偿的感觉。

◎大年初一与好友一同去中学时的母校走了一遭，操场、教室、桌椅……每一处熟悉的场景都在把灵魂深处的记忆唤醒，而两鬓的白发则在提醒着自己真的老了。（谜之音：你不是从中学就开始白发了么？）

◎临近发售的3DS和方才公布的NGP都令人期待，掌机即将迈入全新的时代，你准备好了么?

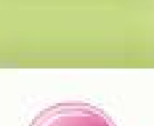
Juxi（美编）

◆全家人终于在今年聚到了一起。

◆吃年饭的时候老姐特地买了几瓶红酒准备陷害我，遭到老妈的反对，刚松一口气，最后却还是要面对被灌的命运。还好中途趁乱跟小弟分享了不少，才免于悲剧重演。

◆春节期间与L一起爬山，经过山下的时候发现几棵树上挂满白纸，旁边挤满围观的人，跑去一看，下巴都差点掉下来了，白花花的纸上，标题全部是“征婚”两个字。

紫血漪（美编）



◎回家：回老家办证件，变化很大，到处都在建房子。



◎效率：港澳通行证和护照，在我没回到深圳已经寄到了。

◎春节开销：不敢算，很大一笔。

◎装修收尾：过年回来给新家配些小配件，差不多完工了，呼。

咕噜（美编）

◆春节长假经不住美食的诱惑，放纵自己导致的结果是：我是一只小小……小鸟，因为吃得太多已经飞不高；我寻觅一棵栖息的树已被我压折了，这样的重量算不算……太高。汗……我需要减肥了。

◆春天是各种病毒的高发期，加上天气的变化无常，请各位注意保暖，小心不要生病。

◆幸福就是猫吃鱼，狗吃肉，奥特曼打小怪兽……要学会满足。



马修

◆春节虽然没回老家，但父母来深圳了，感觉是相当温馨。父母在哪，哪里就是家。

◆春节期间我那落灰许久的PS3终于再次开机，继续玩《战国BASARA3》，《高达无双3》暂时扔一边。而随着春节假的结束，什么时候可以继续玩，自己也说不清。

◆春节期间另一个比较浩大的工程就是把《口袋妖怪 黑·白》两个版本的图鉴收齐。目前俩版本都是646，也算完成了春节假时候的一个目标。

◆校了苍穹的“战车浪漫”后被点燃了熄灭许久的热情，开始了《重装机兵3》的征战，写小编寄语前也终于入手了第一辆战车，感觉还是那么振奋。目前正在为第二个战车的入手而努力着。

阿鲁

■一年一度的长假就在吃饭、睡觉、联机、看动画、万智牌、AKB、WOW、泡温泉中度过了，除了感叹时间不够用，还是感叹时间不够用，我还有一堆坑没填啊！可恶！

■就在返回深圳的前一天，离本人所住不远处的重庆古镇瓷器口发生了火灾，一把火烧掉了多间古宅，这些可都是拥有上百年历史的老房子啊！看着儿时游玩的地方变成了一片废墟，心里还挺不是滋味的。还好这火灾不是发生在夏天，要不然瓷器口可真就是处于“水深火热”之中了……

伊娃

■年前许多亲朋好友都中了感冒的招，我这个一年都不生病的人也没逃过，还是伤风感冒，不能出门不能吹风，即便如此，每到傍晚都会头疼欲裂且发烧，于是经历了人生第三次挂水。

■大冬天，除了睡觉的时候不困，其他时间都困。每天中午都会准时被老妈拖起来吃午饭，因为这样的话她就完成任务随之出门打麻将了。

■听到一些事，明明不相干的，也会在心中拐好几个弯想到你，虽然我离开了你。

澄香（美编）

☆祝大家春节快乐，学习进步，心想事成！

☆春节前后生了两次病，一不小心就重感冒。看来身体越来越弱了，该加强锻炼了。

☆生病的感觉真是太难受了，去医院看病的感觉更难受。生病的那天晚上实在难受，于是当晚去看了急诊，可是挂完号才发现要等三十个人才能到我。在痛苦中等了大半个晚上终于轮到我了，医生一看又让做各种检查，于是去抽血，抽完血又被通知要等一个小时才能拿到结果。等了半个小时我终于忍不住了要回家了，被朋友拉住，都花了一百多了，如果不再等半个小时这一切都没有意义了。终于耐着性子等到结果出来，最后打针，连输液都要排上半天的队，又是半个小时。整个晚上都要崩溃了，看病的过程比生病本身更痛苦。

胧月

★很高兴即将能在PSP上玩到《斯坦因之门》。虽然脱宅很久（自称），但5pb.还有一款能让我产生兴趣的游戏，就是本作了。

★新年得有个新开始，就从我那一手狗爬的字开始改变吧。在楷书和行书两种字帖前站了半晌，最终还是选择了行书，多少有点不会走就想跑的嫌疑（笑）。

★据说在我出生前，爸爸喜欢女孩，还打算用“萍”字给我取名。过年回家看到我的那班表姐堂妹个个娇艳动人，犹胜往昔，不禁埋怨爸爸为什么当初不把我生成女孩，可惜了这么好的家族基因——啊，一闪而过的念头而已，别当真。

★放假在家补完了《源氏物语千年记》，相比原作压缩得过于厉害，于是除了凄美外并无过多感触。光源氏对藤壶女御的感情我是再能理解不过了……

LIKY

◆春节没回老家，还曾一度想去海南旅游，最后还是打消念头，那里的宾馆春节期间房价上涨3倍，又大致看了一下旅游景点的门票，100以下基本很少……这一家人要去一趟可真不便宜，还是节省一点吧，找个淡季去好了。

◆大年三十的晚上带着儿子在门外放烟花，一下子引来了好多小孩子一起放，感觉回到了小时候过年的情景，非常开心和感动。

◆PSP手机和PSP2（NGP）都已经公布，两大话题产品终于都露出庐山真面目，PSP手机的身分与当初的N-Gage如此相似，可以预见，以后Android手机应该都可以跑官方PS游戏了，就如同当初S60手机可以跑NG游戏一样。至于NGP，除了期待还是期待。

白菜

□年后第一次小编寄语，祝各位学生开学快乐。

□回到重庆，下飞机到家时是凌晨2点钟，小区正在进行外墙装修。走到门口发现自己熟悉的景象全部不在……当即神色慌张地环顾四周，嘴里不由得嘀咕了一句：这是我家吧？

□将一些原本不玩《三国杀》的朋友全部拖下水了。现在这帮人每周六都要去茶楼面杀。仔细想想这款桌游的影响力还真是相当惊人。

□虽说大过年的吃饱喝足，但很多人都抱怨食物太油腻，想清淡点都不行。还好自己这次成功控制饮食：要么中午不吃，要么晚上不吃，总之不会营养过剩……虽然这并非出自本意。要知道有的时候人一打起游戏来……

□与同样浪迹天涯的哥哥姐姐见面后，大家一致得出一个结论：还是重庆的小面最好吃！另外，哥哥今年有了小孩，取名叫“雨轩”……





龙伟麒　昵称：史内克

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：广东省广州市越秀区起义路163号606房
邮编：510180
想说的话：我只想要M3卡，没有别的意思！

刘媛玥　昵称：seven

性别：女　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《MHP》
地址：贵州省贵阳市云岩区宝山北路199号十栋二单元三楼5号
邮编：550001
E-mail：lyy0219@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

徐康浩　昵称：怪盗KID

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《战神》、《黄金太阳》
地址：江西省南昌市东湖区大顺巷2号3单元302室
邮编：330008
想说的话：请让我上“掌门人”吧！

杜智伟　昵称：Deep

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《铁拳》、《MHP》
地址：广西省南宁市西乡塘区北湖南路43号5栋302
邮编：530001
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

施一

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《王国之心》、《MHP》
地址：浙江省长兴雉城镇金宇花园28幢一单元202室
邮编：313100
想说的话：《掌机王SP》太棒了！

邓思远　昵称：刘老二

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《MHP》
地址：新疆乌鲁木齐市沙依巴克区钱塘江路428号国贸大厦14楼基建部
邮编：830006
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语　《寄生前夜 第三个生日》，我真的不是冲着那爆衣系统的！（广州 连爷）

管飞

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL、GBA
喜欢的游戏：《深爱》、《逆转》、《GTA》、《口袋》
地址：江苏省溧阳市埭头镇后六村委后窖村13—1号
邮编：213300
想说的话：攒钱真不容易。

谢戈杰　昵称：德军在前进

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：暂无
地址：江苏省南京市浦口区南京工业大学江浦校区8020信箱400分箱
邮编：211816
想说的话：发现PSP没什么Q版游戏，想买二手NDS又没钱。

黄邵杰　昵称：黄屎

性别：男　　年龄：12
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《战神》、《口袋》、《初音》、《火影》
地址：云南省昆明市盘龙区桃源街摩玛二期A—203
邮编：650031
E—mail：YKPI@sina.com
想说的话：让我从恶运中解放出来吧！

赵阳　昵称：orange

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》
地址：河北省张家口市宣化区第四中学高三（5）班
邮编：075100
想说的话：这是第三次寄回函表了，一定要中奖啊！

武昊东　昵称：Jess

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《火纹》、《DJ Max》
地址：北京市朝阳区华威西里36号楼3门602
邮编：100021
想说的话：高三的学子们，加油！未来在等待着我们！来信必复哦！

袁竣贤　昵称：青蛙

性别：男　　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《MGS》
地址：广东省广州市番禺区市桥街康乐路康裕园三街四座二梯701
邮编：511400
想说的话：陷阱、炸弹加上技术等于狩猎成功！

庞二友

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《塞尔达传说》、《忍者龙剑传》
地址：广西玉林市玉州区南江镇竹美村272号
邮编：537000
想说的话：这次一定要中奖！

杨淼　昵称：楼梯

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《逆转》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区陵北街91号2—1—3
邮编：110034
想说的话：我杯具。

朱健　昵称：B哥

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》
地址：浙江省杭州市江干区下沙高教园正淳源街998号浙江传媒学院生活区20幢121宿舍
邮编：310018
想说的话：吾爱《战神》，吾尤爱《掌机王SP》！

曾子豪　昵称：曾子

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《战神》、《口袋》
地址：浙江省杭州市江干区下沙高教园正淳源街998号浙江传媒学院生活区20幢121宿舍
邮编：310018
想说的话：吾爱《口袋》，吾尤爱《掌机王SP》！



栏目主持：白菜

几乎是每天与狐朋狗友们前往茶楼厮杀到凌晨的颓废生活中，偶然看到了手棒PSP玩着《MHP2G》的玩家。询问为何不玩新作，答曰：“太简单。”令我等至今误操作不断之辈汗颜不已。痛定思痛后拜托友人传授技巧，之后以一身雷狼龙下位装见识了各大上位BOSS，由于坚决鄙视营地流于是吞食回复药G已不下100个，完成了带着雷双剑强杀雷狼龙等等壮举，跳出了“要啥不出啥”的怪圈，终于做出了最强的雷双剑。而游戏时间也光荣地迈过了24小时……



日版 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス

●浣熊密码

在仙人村大旅店旁的浣熊处输入密码会得到相应的道具。以下是所有的密码。



密码	获得道具
チュンソフト	ブルーキャット
バナナおうじ	レッドキャット
サルマサブロウ	イエローキャット
パコレプキン	オレンジキャット
くさこどり	グリーンキャット
パーフェクト	パープルキャット
かのうしんや	インディゴキャット
いちげきひっさつ	キョクタンソード
マネーがだいじ	金食い虫こん棒
かいわれだいこん	草かりのカマ
のろわれしけん	血引きの刃
ひるかたいたて	昼の盾
よるつよいたて	夜の盾
かねがかかるたて	金食い虫の盾
ぼうぎょふよう	攻击の盾
ぶきよこんにちは	武器束ねの腕轮
ノナリーゲーム	ノナリーの腕轮（咒）
ぞんびだいすき	复活の草
タオのおとしもの	やりなおし草
はっぴーなどうぐ	しあわせ草（祝）
マクベス	かなしばいの杖[5]
まぜまぜるんるん	合成の壶[5]
777	フィーバーの壶[3]
ゲンさんのツボ	笑いの壶[5]
なにもかいてない	白纸の巻物
コッパのおたから	祝福の巻物
いちかばちか	バクチの巻物
むりょうサービス	タダの巻物
タオのへそくり	5000G
あいしてる	特殊反应
だいきらい/きらい	特殊反应



寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

●Cheatcode一览

在游戏通关后可以开启这一选项，在游戏中达成一定条件后即可在这里获得官方的金手指。需要注意，开启这些金手指进入游戏后得到的成绩并不会计算在实绩中。

名称	说明	获得方法
【Assist Code】		
Countless Bullets	无限弹药	不计难度通关10次
Free Cross Fire	交叉射击无需准备时间	10000BP
High Regen	HP恢复速度超高速化	10000BP
【Challenge Code】		
No Armor	防具处于最大破损状态	Hard难度下EP1搜查实绩完成4个以上
No Escape Assist	紧急回避没有无敌时间	Hard难度下EP2搜查实绩完成4个以上
No Regen	HP不会自动回复	Hard难度下EP3搜查实绩完成3个以上
No Info	所有情报不会显示	Hard难度下EP4搜查实绩完成3个以上
Critical Disease	解放计量槽蓄积速度减半	Hard难度下EP5搜查实绩完成5个以上
No Over Energy	OE无效果	Hard难度下搜查实绩完成率75%以上
No Life Assist	最大HP以OD对象的HP为基准	Deadly难度下EP1搜查实绩完成4个以上
Limited Wepon	不能带装备	Deadly难度下EP2搜查实绩完成4个以上
Level Hold	固定为等级1	Deadly难度下EP3搜查实绩完成3个以上
Illness	受到攻击时立刻硬直	Deadly难度下EP4搜查实绩完成3个以上
Half Ammo	武器弹数减半	Deadly难度下EP5搜查实绩完成5个以上
NPC One Hit Death	除了OD对象以外，所有士兵一击死	Deadly难度下搜查实绩完成率75%以上
Friendly Fire	会被我方同伴误伤	Genocide难度通关
Life Hold	OD后的角色继承之前角色的HP	Genocide难度通关
No Clock Up	OD中时间不会变慢	Genocide难度通关
No Cover	全程不出现掩体	Hard难度以上的搜查实绩完成率75%以上
One Hit Death	阿雅一击死	完成以上全部条件



光明之心

シャイニング・ハーツ

●全旋律获得条件

烤面包的时候，合适的旋律对于面包的评价会有加成。完全相同的配方与口感，更换更加适合旋律就能提高评价，对于烤出★5的面包来说是非常重要的。下面是所有旋律的获得方法以及其特点一览。

名称	消耗“心”	效果	获得方法
パン焼きのマーチ	红20	适合普通口感	序盘自动获得
见习い职人のマーチ	红30	适合普通口感，降低难度	完成主线面包任务“一人前のパン屋を目指して・1”
お子様のマーチ	红20、蓝20、黄20、绿20	适合所有口感	完成主线面包任务“一人前のパン屋を目指して・2”
パン职人のマーチ	红90、蓝10、黄10、绿10	适合普通口感，能够提升评价	完成主线面包任务“一人前のパン屋を目指して・3”
ふわふわのワルツ	红10、蓝30	适合松软口感	完成拉古纳斯的支线任务“幽玄の前奏曲（プレリュード）”
云の上のワルツ	红20、蓝60	适合松软口感，能够提升评价	完成拉古纳斯的支线任务“追忆の梦想曲（トロイメライ）”
こんがりのサンバ	红40、黄20	适合硬实口感	完成拉古纳斯的支线任务“望乡の子守呗（ララバイ）”
灼热のサンバ	红80、黄40	适合硬实口感，能够提升评价	完成拉古纳斯的支线任务“绝望の狂诗曲（ラプソディ）”
かぐわしきボレロ	红20、蓝20、绿60	适合所有口感，能够提升评价	完成拉古纳斯的支线任务“天使の镇魂歌（レクイエム）”
爱のセレナーデ	红500、绿500	适合所有口感，能够提升评价	终盘自动获得

栏目主持 胧月

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

新年结束，玩家们终于迎来次世代掌机3DS的发售。这次的首发阵容虽不算太过豪华，但还是有《任天狗+猫》、《雷顿教授与奇迹假面》等值得期待并购买的佳作。NDS方面，新公布的游戏依然很少，除了一款新《柯南》外基本进入停滞期。PSP从二月底到四月还是有不少值得期待的游戏，是NGP问世前的一轮小狂潮。

发售表阅读说明
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

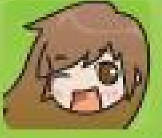
主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年2月					
26日	任天狗+猫 贵宾犬和新朋友	nintendogs＋cats トイ・プードル&Newフレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
26日	任天狗+猫 斗牛犬和新朋友	nintendogs＋cats フレンチブル&Newフレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
26日	任天狗+猫 柴犬和新朋友	nintendogs＋cats 柴&Newフレンズ	Nintendo	ETC	4800日元
26日	胜利十一人 3D足球	ウイニングイレブン 3DSoccer	Konami	SPG	5800日元
26日	超级街头霸王Ⅳ 3D	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	Capcom	FTG	4800日元
26日	山脊赛车3D	リッジレーサー3D	NBGI	RAC	6090日元
26日	雷顿教授与奇迹假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	5980日元
26日	战国无双 编年史	战国无双 Chronicle	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	飞跃！泡泡龙3D	とびだす！パズルボブル 3D	Square Enix	PUZ	4980日元
26日	巨龙之战3D	Combat of Giants ダイナソー3D	Ubisoft	ACT	5040日元
2011年3月					
3日	超级猴子球3D	スーパーモンキーボール 3D	SEGA	ACT	4410日元
3日	上海3D立方	上海3Dキューブ	Sunsoft	PUZ	3990日元
10日	都市赛车3D 氮气竞赛	アスファルト 3D ニトロレーシング	Konami	RAC	5800日元
17日	钢铁潜水员	スティールダイバー	Nintendo	SLG	4800日元
17日	分裂细胞3D	スプリンターセル3D	Ubisoft	ACT	5040日元
24日	高达 3D战争	ガンダム ザ・スリーディーバトル	NBGI	ACT	6090日元
24日	模拟人生3	ザ・シムズ3	EA Games	SLG	4980日元
24日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo Games	FTG	6090日元
24日	疯兔 时间旅行	ラビッツ タイム・トラベル	Ubisoft	ACT	5040日元

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年3月					
3日	数码宝贝 超组合战争 蓝	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	NBGI	RPG	5040日元
3日	数码宝贝 超组合战争 红	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	NBGI	RPG	5040日元
3日	脱颖而出！科学君 地球大探险！挑战不明珍稀怪物	飞び出せ！科学くん 地球大探検！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	ACT	5040日元
17日	力量高尔夫	パワフルゴルフ	Konami	SPG	5250日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	4440日元
2011年4月					
7日	好想告诉你 传递心情	君に届け 伝えるキモチ	NBGI	AVG	5040日元
21日	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5229日元
21日	名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲	名探侦コナン 苍き宝石の轮舞曲	NBGI	AVG	5040日元
28日	薄樱鬼 游戏录DS	薄樱鬼 游戏录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	售价未定
2011年春					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	女儿向游戏（暂名）	女儿向けゲーム （暂名）	GAE	ETC	售价未定
2011年					
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	卡比（暂名）	カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元

近期焦点







任天狗+猫

2.26

◆Nintendo◆ETC◆4800日元



为NDS蓝海霸业立下汗马功劳的“《任天狗》系列”成为3DS的首发护航软件，本作除了对应3D外，还为狗狗们加入新伙伴——猫。动物们依旧可爱粘人，且猫和狗之间产生互动，乐趣倍增。借助3D机能，玩家甚至可以看清动物们口腔里的样子，临场感大大增加。



梦幻之星 携带版2 无限

2.24

◆SEGA◆RPG◆5040日元



作为《梦幻之星 携带版2》的外传资料片，本作追加了全新的种族“暗人类”，可使用种族达到了5个，初始服装变得更加新潮靓丽。故事剧情上对前作进行了补完，追加了新的章节，旧文明人的秘密也将进一步揭晓。怀旧而又新奇的联机系统、怪物造型也是一大卖点。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年2月			
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム Gジェネレーション ワールド	NBGI	S・RPG	6090日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
24日	黑洋槐	Black Robinia —ブラック ロビニアー	Broccoli	AVG	6090日元
		2011年3月			
3日	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
3日	驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 輝きのタクト 银河美少年传说	NBGI	AVG	5229日元
10日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	るろうに剣心 —明治剑客浪漫谭— 再闪	NBGI	FTG	售价未定
10日	妖精的尾巴 携带公会2	フェアリーテイル ポータブルギルド2	Konami	ACT	5250日元
10日	三国志Ⅸ 威力加强版	三国志Ⅸ with パワーアップキット	Koei	SLG	6090日元
24日	御姐武戏 特别版	お姉チャンバラSPECIAL	D3 Publisher	ACT	5040日元
24日	最终幻想Ⅳ 完全收藏	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	Square Enix	RPG	5980日元
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
24日	你是爱丽丝?	Are you Alice?	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	古典迷宫X2	クラシックダンジョンX2	日本一Software	RPG	4179日元
24日	职业棒球魂2011	プロ野球スピリッツ 2011	Konami	SPG	5981日元
31日	四叶草国的爱丽丝	クローバーの国のアリス	Quin Rose	AVG	5985日元
31日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
		2011年4月			
7日	公主边境携带版	プリンセスフロンティアポータブル	Alchemist	AVG	7140日元
7日	地球防卫军 携带版	地球防卫军2 ポータブル	D3 Publisher	ACT	5040日元
14日	第2次超级机器人大战Z 破界篇	第2次スーパーロボット大战Z 破界篇	NBGI	S・RPG	7329日元
14日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	6279日元
14日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	售价未定
21日	SNK街机经典 零	SNK アーケードクラシックス ゼロ	SNK Playmore	ACT	5040日元
21日	猛虎！高校暴力教师	ガチトラ！ ～暴れん坊教 in High School～	Spike	A・AVG	5229日元
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
28日	啪嗒嘭3	パタポン3	SCEJ	MUG	4980日元
28日	少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人	乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー	Alchemist	AVG	7329日元
未定	心跳水浒传	どきどきすいこでん	Irem	AVG	6090日元
		2011年5月			
26日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
26日	某科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
26日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
		2011年春			
未定	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	售价未定
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	AVG	5040日元
		发售日未定			
未定	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

索尼发布会 PlayStation Meeting 2011





PSP后续机种NGP震撼公布 NGP游戏影像一并收录

游戏展望台





- SD高达G世纪 世界
- 第2次超级机器人大战Z 破界篇
- 黑岩射手 游戏版
- 小凉宫春日的麻将
- 山脊赛车3D
- 王国之心3D 梦中坠落
- 超级街头霸王Ⅳ 3D
- 乐高星球大战3 克隆人战争
- 3DS广告集锦

新作特搜队





- 逆转检察官2
- 我爱僵尸
- 战场的女武神3
- 维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言
- 白骑士物语 携带版 教义战争
- 世界传说 光明神话3
- 异世纪传说 携带版
- 超时空要塞 三角开拓者

PSP ISO

- 战场的女武神3
- 维纳斯与布雷特 魔女、女神与灭世预言

NDS ROM

- 我爱僵尸
- 植物大战僵尸
- 逆转检察官2

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《寄生前夜 第三个生日》OST等着你。



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在新作特搜队的《维纳斯与布雷斯》的影像最后，小编给刚出生的婴儿起了个什么名字？

A：乌冬　　B：阿鲁　　C：胧月







3名

PEGA 精美游戏周边

PLAYSTATION PORTABLE

PSP 专辑 VOL.12

大16开224页+数据DVD光盘

这是2011年的第一本《PSP专辑》，主打内容是风靡国内掌机界的狩猎大作《怪物猎人 携带版 3rd》的超详细攻略。其他如《第三个生日》、《皇家骑士团》等PSP大作也将刊登完整详实的攻略。另外为迎接《Persona 2》的发售，本辑将为大家献上《Persona》初代“雪之女王篇”的剧情小说。更多精彩文章，请关注《PSP专辑》Vol.12！

3月上旬 登场！

•特别企划
从PSP看索尼与久多良木健的历史

•业界之声
《寄生前夜 第三个生日》制作人访谈

•玩转PSP
PSP全面导购指南
PSP全面破解指南
酷软推介

•典藏级攻略大集结
怪物猎人 携带版 3rd/寄生前夜 第三个生日/皇家骑士团 命运之轮/战场的女武神3/世界传说 光明神话3/维纳斯与布雷斯/白骑士物语/王国之心 梦中诞生 最终混合版/异世纪传说/超时空要塞 三角开拓者/喧哗番长5 汉之法则

•缭乱博物馆
领你鉴赏PSP新奇主机与周边

•游戏剧场
《Persona》剧情小说





光盘 | 大作试玩、精选主题、实用软件、热门游戏OST

ISBN 978-7-89476-603-8
9 787894 766038
978 7 89476 603 8

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王SP雨水光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）